
Reporte Especial del Electronic Game Show 2003
egs
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
TIPS DE:
SOUL CALIBUR II GCN
SUPER MARIO ADVANCE 4
SUPER MARIO BROS. 3 AGB
LOS TÍTULOS
MÁS PROMETEDORES
DE ESTA TEMPORADA:
TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES GCN
PRINCE OF PERSIA GCN
SWORD OF MANA AGB
THE LORD OF THE RINGS:
THE RETURN OF THE KING GCN
SSX3 GCN
FIFA 2004
AHORA CON EQUIPOS
DEL FUTBOL MEXICANO
MARIO & LUIGI ™
SUPERSTAR SAGA
Año 12 No.12
12 años DE HISTORIA
0 37634 13138 1 12
NINTENDO POWER
FIRE EMBLEM
VIEWTIFUL JOE


CLUB
NINTENDO
SOULCALIBUR II ®
SOULCALIBUR®II & © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



ISSN 0188-7610

Año XII #12 Diciembre 2003

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PUBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Rafael García "Enrak"

ASISTENTE DE INVESTIGACIÓN
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

PRODUCIÓN
Pablo Mendoza Hdez.

EDITORA EJECUTIVA
Ana María Echevarría

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL DE MARKETING
Germán Arellano

DIRECTOR GENERAL
Ernesto Cervantes

DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTORA DE MARKETING
Lorena Díaz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco Gonzalez G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 12 N° 12. Fecha de publicación: Diciembre 2003. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 04 de febrero de 2003, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número.

© CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

Editorial

Diciembre 2003

Con esta edición que tienes en tus manos, cerramos los primeros 12 años de la revista y, para celebrarlo, en el siguiente número (enero) te informaremos de las sorpresas que estamos preparándote, así que manténte pendiente para que te enteres de todos los detalles.

Diciembre, un mes de festejos, vacaciones y obviamente de grandes estrenos en el campo de los videojuegos, así que no guardes tu GameCube o tu Game Boy Advance, porque en esta edición de Club Nintendo, encontrarás información sobre juegos como SSX 3, un juego que te dejará frío de emoción al mismo tiempo que desciendes por las montañas de nieve en tu tabla. También te presentaremos al nuevo Prince of Persia, ahora totalmente en 3D y con gráficos que te dejarán sorprendido y los esperados Sword of Mana, FIFA 2004 y The Lord of the Rings.

Además, te proporcionamos tips de tus juegos favoritos como Soul Calibur II, Super Mario Advance 4 y la última parte del Nintensivo de Wario World, así que te invitamos a que nos acompañes a un recorrido por las 96 páginas de tu revista Club Nintendo.

Recuerda que puedes escribirnos y mandarnos tus comentarios a: clubnin@clubnintendomx.com o por correo ordinario a la siguiente dirección: Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E – Segundo piso, Colonia Santa Fe, Delegación Alvaro Obregón, C.P. 01210 México D.F.

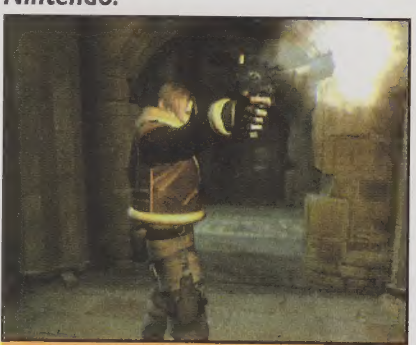




Hola amigos de Club Nintendo, me llamo Mario y compro la revista desde hace 4 años y la verdad me parece excelente, cada mes la espero con ansias. Me han gustado todos los cambios que le han hecho a la revista al pasar los años, me divierto encontrando el rombo en las portadas así como leyendo de principio a fin la revista. Bueno después de las flores las preguntas:
1.- Podrían destinar una página o hacer una sección bimestral, o como Uds. consideren prudente, sobre Animal Crossing, algo así como el centro de entrenamiento donde den tips y los códigos oficiales que Nintendo haya distribuido, tonos para el tune board y todo lo que puede ofrecer Animal Crossing. De verdad me gustaría una sección así ya que es una forma de expandir y aprovechar al máximo nuestro juego.
2.- Ahora con el Halloween en puerta podrían hacer un reporte o ya de plano un especial de Resident Evil donde cuenten el concepto, los juegos y lo mejor de todo la historia, completa con todo de todo desde el Wesker Report hasta el próximo RE 4.
Por el momento es todo, espero que tomen en cuenta lo que les escribo sobre todo lo de Animal Crossing ya que yo y todos mis amigos estamos ansiosos de poder compartir y recibir los comentarios, ideas y todo lo que tenga que ver con este gran título para el GameCube.
Gracias, sigan con el perfecto trabajo que han venido haciendo en estos 12 años de trabajo y les deseo que tengan muchos años más.

Mario

Que tal Mario, mucho gusto en saludarte, hace unos números atrás, cuando recién había salido Animal Crossing, hicimos unos tips bastante completos donde se detallaban varias estrategias sobre este juego, por lo que te recomendamos que le des un vistazo a tus revistas atrasadas para que encuentres información de dicho título. Por otro lado, en lo que respecta a tu comentario sobre Resident Evil, eso si lo tenemos contemplado en un futuro no muy a largo plazo (quizá cuando se estrene Resident Evil 4 para el Nintendo GameCube), donde te detallaremos cosas de interés para los fans de la serie, así que mantente pendiente de las próximas ediciones de esta tu revista Club Nintendo.



Leon Kennedy regresa por más acción

Hola amigos de Club Nintendo, hace mucho que soy un jugador de Nintendo y he tenido todas las consolas, me he dado cuenta que cada vez los programadores se preocupan por hacer juegos vistosamente atractivos, pero con historias o líneas muy aburridas o complicadas, y algunos juegos o son demasiado fáciles que aburren rápidamente, o son demasiado complicados que en lugar de traernos diversión y entretenimiento nos llegan a frustrar. En fin, una prueba de esto (claro es mi opinión personal, igual y yo no soy bueno para los videojuegos), es James Bond 007: Nightfire, donde ya tengo todas las platinum medals y pues ya no se que mas hacerle al juego, ya le di miles de vueltas y quisiera divertirme con él. No existe un cheat de "invulnerabilidad" o algo por el estilo. Por otro lado, cuando registre el juego en la página de EA me dieron un cheat para manejar un Shelby Cobra, el cual hasta ahora no he podido sacar ¿que pasa?, ¿el cheat está mal o qué hago mal?, sigo las instrucciones al pie de la letra, pero no pasa nada, en fin muchísimas gracias por su tiempo y si tienen el cheat que les pedí se los agradecere mucho.

Saludos y gracias.
Nintendo Fan

Nintendo como todos los demás licenciatarios se preocupan por todos los aspectos del juego, tanto visuales, como auditivos o en cuanto a respuesta al control. El hecho de que día a día los juegos se vean más espectaculares gráficamente hablando, responde a la petición de los jugadores de ver títulos cada vez más apegados a la realidad, claro está que esto no significa que por ello la trama o historia, así como las demás partes del juego sean desatendidas, ya que como bien saben las compañías, los jugadores son exigentes y siempre pedirán juegos de calidad en todos los sentidos. Asímismo, para dar gusto tanto a los jóvenes jugadores, como a todos aquellos que ya tenemos varios años de experiencia, se desarrollan juegos sencillos de dominar, así como juegos más complicados en donde tendrás que demostrar tu habilidad, creatividad y demás cualidades para

salir victorioso. Incluso, muchos juegos cuentan con opción de selección de dificultad para que lo puedan jugar todo tipo de videojugadores y si te consideras todo un experto, prueba terminar los juegos en el nivel más avanzado donde frecuentemente se ponen las cosas bastante difíciles. En cuanto a lo que comentas de Nightfire, seguramente algo malo paso cuando anotaste el código, pero no te preocupes, ya que a continuación te lo daremos. En cualquiera de las misiones de manejo, pausa el juego y has lo siguiente: Mantén presionado el botón L, y presiona R, R, L, L, y Arriba, después deja de presionar el botón L y con esto podrás tener al Red Shelby Cobra.

+

Hola Club Nintendo, esta es la segunda vez que les escribo, me gusta mucho que tengan esta sección para poder ver lo que opinan los lectores. Bueno tengo muchas preguntas y no puedo dejar de pensar en ellas les pido por favor que sí me respondan.

1.- Hay muchos fans de SSBM que esperan una secuela para el GCN mi pregunta es, ¿Hay posibilidades de otra versión de Super Smash Bros.?

2.- En una página de internet salió que iba a haber otras versiones de Pokémon (bronce y platino o algo así) ¿todo eso es cierto?

3.- Y por último, he estado viendo en internet la secuela de Animal Crossing que va a estar mucho más mejorada, que vas a tener que comer y todo, ¿es cierto que ya está hecho el proyecto? Bueno con esto me despido muchas gracias y felicidades.

Daniel González "bataco"

Hola Bataco ¿te dicen así porque tocas la batería o porqué? Como sabes, no hace mucho fue el E3 en los Angeles y recientemente el Tokyo Game Show, en cualquiera de los casos, Nintendo no mencionó nada sobre una secuela de Super Smash Bros. Melee, sin embargo, no dudamos ni por un segundo que ya se este marcando el camino para la tercera parte de este gran juego que tanto nos ha gustado a todos.

Con respecto a las nuevas versiones de Pokémon, es cierto, Nintendo anunció oficialmente que lanzará al mercado 2 títulos que se únen a la familia Pokémon y llevarán por nombre: Pokémon Green Leaf y Pokémon Fire Red y en realidad serán una actualización de las primeras versiones que salieran para el Game Boy (Blue y Red), pero lo mejor de todo es que serán cien por ciento compatibles con las versiones Ruby y Sapphire, con lo que ahora sí podrás capturar e intercambiar a todos los Pokémon existentes, así como también serán compatibles con los nuevos títulos de Pokémon que saldrán para el GCN, como es el caso de Pokémon Colosseum.

Cierto es que para este mismo año se tiene pensado sacar una nueva versión de Animal Crossing, también es cierto que por el momento sólo saldrá en Japón, ya que no se ha dicho nada con respecto a su lanzamiento en este continente, asímismo, no se puede considerar como una secuela, porque más que nada es una actualización del juego de GameCube que ahora contará con muchas opciones y características adicionales que seguramente serán del total agrado de los fans. Algunas de las nuevas características de este juego son, nuevos diseños en personajes, nuevos eventos agregados, más de 100 ítems adicionales y muchos otros detalles más, esperemos que no se quede solamente en Japón esta versión ya que en América también existen seguidores de la serie.



Pokémon todavía da de que hablar

+



Hola amigos mi nombre es Christian y este mail es para hacerles varias preguntas que me gustaría contestaran:

1.- ¿Es cierto que Atari ya no hará mas juegos para el GameCube?

2.- ¿De cuantos bits va a ser la nueva consola de Nintendo?

3.- ¿Habrá algún juego de estrategia para el GCN?

Espero lo publiquen ya que es bastante importante para mi si va a salir Terminator 3 para el GCN bueno me despido y gracias por todo.

Christian Chapa

Gusto en saludarte Christian. Atari ha estado produciendo varios juegos para Nintendo en los últimos tiempos, tal es el caso de Enter The Matrix, Beyblade o Ikaruga para el Nintendo GameCube, o Dragon Ball: Legacy of Goku I y II, Godzilla Domination y otros más para el Game Boy Advance. Y es totalmente falso que deje de lanzar juegos para Nintendo, la prueba son sus más cercanos proyectos como Dragon Ball Z: Budokai y otros tanto para el Game Boy. Así que no te preocupes, Atari seguirá desarrollando juegos para el Nintendo GameCube y Game Boy Advance, sin embargo, te tenemos una mala noticia, ya que el juego de Terminator 3: Rise of the Machines, se ha cancelado para el GameCube, pero la versión para Game Boy Advance sigue en pie para salir este mismo año. Por otro lado, Nintendo aún no ha dado información oficial sobre las especificaciones de sus nuevas consolas (portátil o casera), es por ello que no hemos profundizado en este tema, ya que consideramos mejor esperar a tener la información directa de Nintendo of America antes de hacer especulaciones. Pero no te preocupes ya que en cuanto tengamos información sobre este tema, lo publicaremos en la revista o en la página web de Club Nintendo, así que manténte pendiente porque las cosas se van a poner sumamente interesantes en un futuro cercano.

En cuanto a tu última pregunta, por parte de Lucas Arts, tenemos un gran juego de Estrategia/RPG, llamado Gladius, del cual hablamos en el número anterior, así que si tienes una oportunidad de checarlo te lo recomendamos ampliamente si te gusta este tipo de juegos.

+

Hola Club Nintendo, que bueno que existe una revista como esta que ayuda a jugadores como yo, tengo varias dudas Acerca de mi consola de Nintendo GameCube, y como se que ustedes saben de todo, les pregunto lo siguiente:
Primero, quisiera saber si es conveniente sacar la Memory Card de la consola, pues yo sabía que no pero la mayoría de mis amigos se la quitan y no pasa nada.
Segundo, también me gustaría saber si es conveniente dejar la consola conectada, pues desde pequeño siempre la conecto y la desconecto, pero la mayoría de la gente la deja conectada lista para usarse, ¿no se corre algún riesgo?
Espero me puedan responder pues estoy confundido, muchas gracias y espero escribirles pronto.

Rodolfo Resendez Orosa

Muchas gracias por los comentarios que haces sobre la revista, nos da mucho gusto que nos leas y que nos escribas, así que vayamos directamente a responder tus preguntas. Retirar la Memory Card de tu consola no causa ningún problema, siempre y cuando este apagada para evitar cualquier tipo de conflictos o fallas en la estructura de los archivos. Por ello, evita retirarla cuando tu consola esté reproduciendo un juego y mucho menos en el momento en el que está salvando.
Como todo aparato eléctrico, puedes si así lo prefieres, desconectarlo por completo y guardarlo en un cajón o en su empaque según lo creas conveniente. Esto no afectara a tu sistema ni a los cables, obviamente evita guardar tus sistemas en zonas húmedas y no jales bruscamente los cables al desconectarlos. Pero si decides dejarlo conectado, procura cubrirlo del polvo o por lo menos limpiarlo cotidianamente para evitar problemas. Así que ya sea que decidas guardar o dejar instalado tu sistema, no tendrás problemas siempre y cuando lo cuides apropiadamente.

+

Hola es la primera vez que les escribo. Soy de Aguascalientes y tengo algunas dudas. Espero que me puedan ayudar.
1.- ¿Cuándo sale el juego de Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom?
2.- ¿Cuándo va a salir Star Wars Rebel Strike Rogue Squadron 3?
3.- ¿Eso del modo cooperativo significa que tú y tu compañero hacen la misma misión en la pantalla? ¿O qué es eso?
Ojalá me contesten les mando saludos desde aquí AGS.

Luis Fernando Ruiz

¿Qué tal Luis?, gracias por escribirnos. Yu-Gi-Oh! The Falsebound Kingdom tiene fecha de lanzamiento: Noviembre 4 de 2003 y en cuanto a Star Wars Rogue Squadron: Rebel Strike, su lanzamiento a finales de Octubre, por lo que para estas fechas ya deben estar en todas las tiendas, listos para que vayas a comprarlos. Otra de tus dudas, se refería a la opción cooperativa de Rebel Strike, bueno, este es un punto importante, ya que se ha incluido la versión completa de Star Wars Rogue Squadron: Rogue Leader como bonus adicional, pero lo mejor de todo, es que esta vez podrás participar en Rogue Leader en modo cooperativo en pantalla dividida para que tú y un amigo destruyan las fuerzas del lado oscuro. Así que si el juego en modo de un jugador es bastante interesante y entretenido, espera a que participes en el modo cooperativo.


Ahora podrás jugar en modo cooperativo

+

Oigan, primero que nada los felicito por su revista, pues hace unos años publicaban sólo noticias, y ahora de nuevo muestran estrategias y tácticas para los juegos. Ahora, tengo una duda, ¿No sale Toad en el juego de Mario Kart: Double Dash!!? Es que nunca lo he visto en las fotos, y es mi personaje preferido. Otra duda, ¿Cuándo sale ISSS para el GameCube? Por su atención, gracias.

Alanov Prime

¿Qué tal Alanov?, nos sentimos muy honrados por tus comentarios, como sabes, con base en las cartas y correos, nos damos cuenta de qué es lo que les gustaría ver en la revista, por ello es tanta insistencia en que nos escriban. Nintendo of America no ha mencionado en ningún momento que en el juego Mario Kart: Double Dash!! se incluya a Toad, por lo que muchos de sus fans extrañarán su presencia. Por otro lado, los juegos de I.S.S.S. no han tenido planes para su lanzamiento en América, o al menos Konami no ha revelado noticias sobre este juego, así que por el momento sólo queda esperar para ver si algún día llega a nuestro continente alguna de las versiones de I.S.S.S. para el Nintendo GameCube.

+

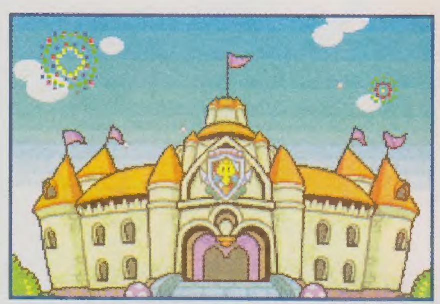
Por el momento hemos llegado al final de esta sección. Te recordamos que todas tus preguntas, comentarios y sugerencias son bienvenidas ya sea por correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com o por correo ordinario a nuestra nueva dirección: Vasco de Quiroga No.2000, edificio E segundo piso, col. Santa Fe, Delegación Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.
www.nintendo.com.mx



Últimamente hemos visto muchos RPG para el Game Boy Advance, como ejemplo tenemos Final Fantasy Tactics Advance, Fire Emblem y Sword of Mana, cada uno de ellos con un estilo muy peculiar que los hace únicos. Asimismo, este nuevo RPG protagonizado por Mario y su hermano Luigi tiene su propio estilo que le da identidad y sobre todo, un sabor "único" que podrás descubrir y disfrutar sólo al jugar este título.

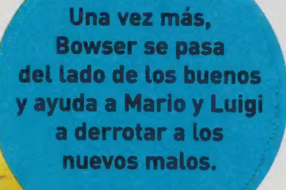
Mario & Luigi: Superstar Saga es una co-producción entre Nintendo y AlphaDream, un estudio de desarrollo relativamente joven el cual le puso todas las ganas del mundo para que el resultado final fuera algo que te dejara satisfecho.

Si has seguido la historia de los juegos RPG de Mario, sabrás que ésta es la tercera incursión de este personaje en este género. En las versiones anteriores (Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars y Paper Mario) habíamos visto dos tipos de juegos con sistemas de batalla diferentes pero ahora, veremos un sistema que combina lo mejor de ambos juegos para crear un sistema novedoso con muchas ventajas sobre todo, para los jugadores que desean aprender a jugar un RPG.









Una vez más, Bowser se pasa del lado de los buenos y ayuda a Mario y Luigi a derrotar a los nuevos malos.





UNA VEZ MAS MARIO Y

Los eventos que dan inicio a esta nueva aventura son de lo más ridículos que te puedas imaginar, aunque, cabe mencionar que la trama en general es muy comida, de hecho, casi todo lo que les pasa a Mario y Luigi son un caos de situaciones completamente descabelladas.

Todo comienza cuando Peach recibe en su castillo al embajador el reino Beanbean, supuestamente, trayendo consigo un regalo en muestra de su buena voluntad, pero cual será la sorpresa de todos al ver que todo era un engaño para robar la melodiosa voz de la princesa Peach y reemplazarla por una voz destructiva que se convierte en íconos sumamente explosivos.

De inmediato, Toad corre a la casa de Mario para dar aviso de las malas nuevas y Mario junto con Luigi (a rastras) corren al rescate de Peach. Cuál sería la sorpresa de nuestros valientes héroes al ver que justo en la escena del crimen, se encuentra su archíenemigo Bowser. Seguramente has de pensar que Bowser tiene que ver con todo esto, pero la verdad es que no, de hecho, Bowser llegó con toda la intención de volver a raptar a Peach, pero al ver el estado tan "inoportuno" en el que se encontraba, decidió que no podía llevársela o terminaría destruyendo su propio castillo. En lugar de llevársela, Bowser exige a Mario y Luigi que hagan algo para poder recuperar su voz y después poder llevársela como tenía planeado.

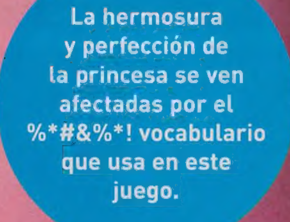
Así es como da inicio esta nueva aventura de Mario y Luigi, tratando de rescatar la voz de Peach la cual se encuentra en un reino completamente nuevo y desconocido.

EL REINO BEANBEAN

Una vez que la decisión ha sido tomada por Bowser, le indica a todas sus tropas la nueva ruta, el reino Beanbean. De igual forma les avisa que van a llevar a Mario con ellos, para que les ayude en su importante misión. Durante todo este proceso, Luigi es confundido con uno de los miembros de las tropas de Bowser y termina embarcándose en la aventura junto con todos los demás, aunque claro, si fuera por Luigi, ni ponía un pie en las batallas.

Todo iba muy bien hasta que toda la tropa se ve atrapada en una emboscada; Bowser termina quién sabe dónde y Mario y Luigi caen justo en la frontera del reino Beanbean.

Es justo en este punto donde toda la emoción y aventura comienzan. Mario y Luigi deberán atravesar todo el reino Beanbean para llegar hasta donde tienen aprisionada la voz de la princesa. En su camino, los dos hermanos conocerán a muchos personajes nuevos del reino Beanbean, pero también podrán hablar con otros personajes ya conocidos.



La hermosura y perfección de la princesa se ven afectadas por el %*#&%*! vocabulario que usa en este juego.





LUIGI AL RESCATE

A Y B, ROJO Y VERDE

Una vez que pases por toda esta parte de la trama, estarás listo para las batallas de verdad. Si pusiste atención a todas las instrucciones sabrás de qué forma funciona en sistema de pelea, si no, te lo explicamos para que le entiendas mejor.

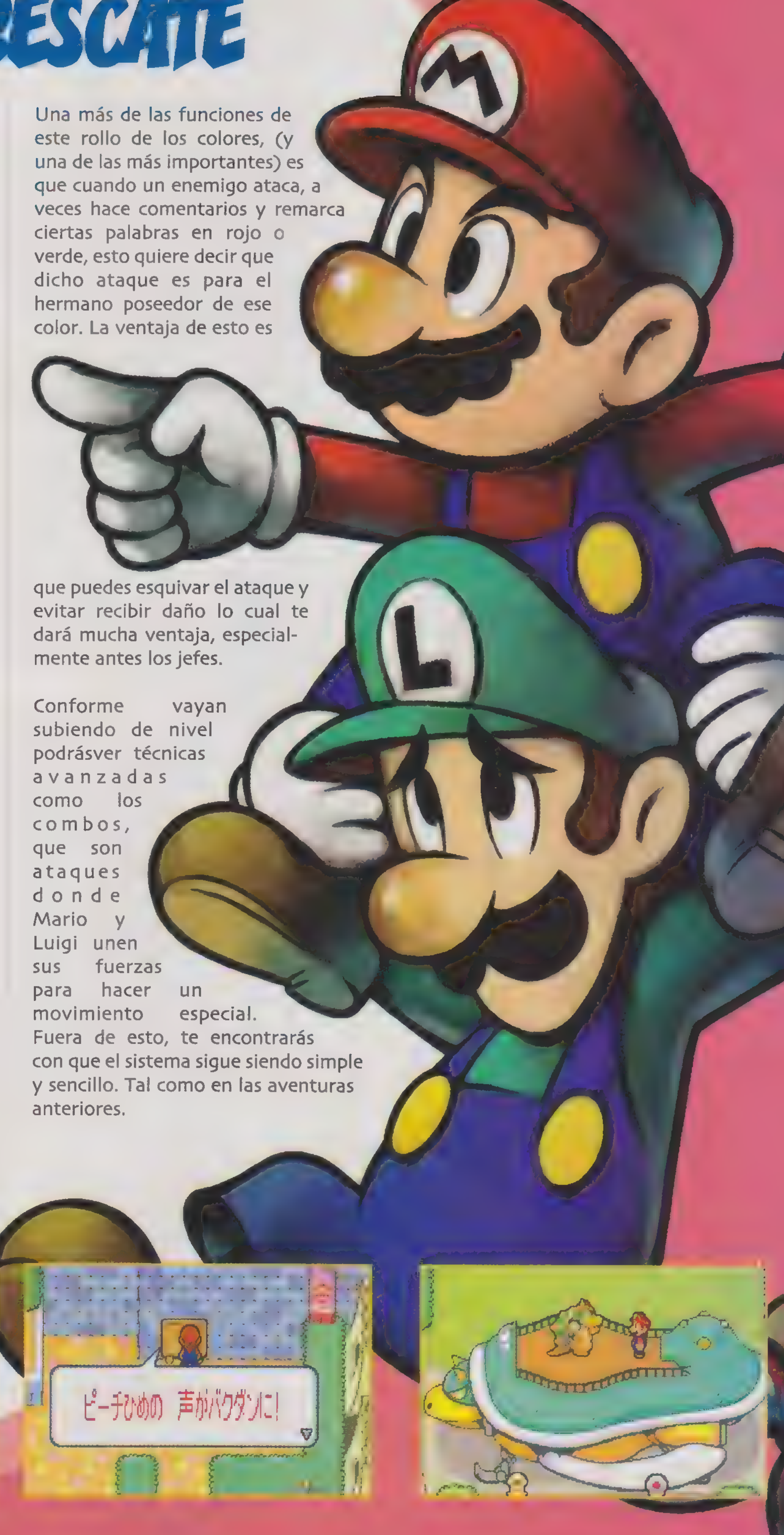
El sistema de ataque es muy similar al que se usaba en Super Mario RPG y Paper Mario, con el timing correcto puedes esquivar los ataques o, de igual forma, con el timig correcto puedes hacer más daño del que normalmente harías.

El control es realmente básico, a cada uno de los hermanos lo controlas con un botón, A para uno y B para otro. A partir de esto, debes tener en mente todo el tiempo que todos los comandos para un personaje responderán a un solo botón, por ejemplo, Mario hace todo con el botón A, es decir, atacar, aceptar un comando, saltar, hablar, esquivar ataques, etc. Lo mismo ocurre en el caso de Luigi, con la única diferencia de que él usa el botón B.

Hay otro factor muy importante que debes tomar en cuenta, cada hermano tiene un color muy específico que usa durante todo el juego para varias cosas, es decir, cuando es el turno de Mario, todos sus comandos aparecen en color Rojo y los de Luigi en color verde. Esto tiene una función sumamente importante dentro del juego. Por ejemplo, hay bloques que son de color rojo los cuales solamente pueden ser activados por Mario, los mismo ocurre con ciertos bloques color verde. Asímismo hay objetos y otras cosas que sólo responden a uno de los dos hermanos.

Una más de las funciones de este rollo de los colores, (y una de las más importantes) es que cuando un enemigo ataca, a veces hace comentarios y remarca ciertas palabras en rojo o verde, esto quiere decir que dicho ataque es para el hermano poseedor de ese color. La ventaja de esto es que puedes esquivar el ataque y evitar recibir daño lo cual te dará mucha ventaja, especialmente antes los jefes.

Conforme vayan subiendo de nivel podrásver técnicas avanzadas como los combos, que son ataques donde Mario y Luigi unen sus fuerzas para hacer un movimiento especial. Fuera de esto, te encontrarás con que el sistema sigue siendo simple y sencillo. Tal como en las aventuras anteriores.



SALTO A UN NUEVO NIVEL

Como dijimos al principio, la trama es muy cómica, el sistema de juego simple y las innovaciones en el sistema de ataque lo hacen más atractivo, ahora vamos a hablar un poco de los gráficos y el sonido.

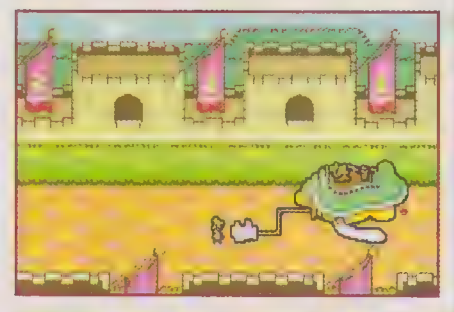
Mario & Luigi: Superstar Saga realmente no muestra gráficas que utilicen todo el potencial del Game Boy Advance, en cambio, sustituyeron eso con colores muy vivos y toda clase de detalles que ayudarán a darle mas comicidad a los eventos que ocurren. Por ejemplo, hay un parte donde tiene que tomarle una foto a Mario y Luigi para sus respectivos pasaportes, si presionas el pad en alguna dirección, la foto saldrá mal y así la pondrán en el pasaporte.

Todos los personajes tienen un look un tanto diferente, aunque claramente puedes reconocerlos a cada uno de ellos, notarás ciertos cambios, ligeros, pero si muy perceptibles que ayudan a refrescar un poco la imagen de nuestros héroes y villanos.

El sonido es bastante bueno, la música es agradable (y típica de un juego de Mario) y lo mejor es que cuenta con la voz de Charles Martinet quien prestó su talento para darle vida a Mario, Luigi y algunos otros personajes.

Por último, tenemos que mencionar que el juego tiene una función nueva que aprovecha las cualidades de tu Game Boy Player. Si juegas Mario & Luigi: Superstar Saga en tu TV, podrás activar una opción del juego que te permite usar la función "Rumble" de tu control del Nintendo GameCube, ojo, esta función sólo se activa con el Game Boy Player y tu control del Nintendo GameCube, el cartucho de Game Boy Advance en sí no tiene esta función y tampoco puedes acceder a ella si usas tu Game Boy Advance como control.

Este título realmente tienes que jugarlo si importar lo que pase, ya sea que seas un novato en esto de los RPG o todo un experto con años y años de experiencia, si te haces llamar fan de Mario, no puedes dejar pasar la oportunidad de checar este juego que estamos seguros, te cautivará y te mantendrá entretenido de principio a fin y por eso decidimos ponerlo como Nuestra Portada.







Los hermanos tendrán que concordar hasta en el color de los calcetines para hacer un gran equipo.

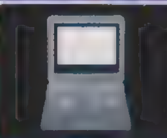
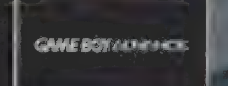
¿quién eres?

[illegible]a y diferencias atrás, los hermanos se han embarcado en su más loca aventura. Es un adiós al Mushroom Kingdom y un hola al Beanbean Kingdom en Mario y Luigi: Superstar Saga, la más ridícula aventura en RPG.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA





Club Nintendo Extra

Club Nintendo Año 12 No. 12 | Diciembre 2003 | Medio Informativo

Konami amplia sus horizontes

Konami ha anunciado sus planes de expandir sus operaciones a Los Angeles, California, donde se planea situar la base de todos los asuntos a nivel mundial de Konami. Kazumi Kitaue, quien estará a cargo de la base, declaró que Los Angeles es conocido como el centro del entretenimiento mundial y que por eso pensaron en lo ideal que resultaría situar ahí la base para apoyar y fortalecer todas las estrategias de la empresa.

De acuerdo a estos hechos, Konami de America cambiará su nombre a Konami Digital Entertainment America. Con estos movimientos podremos ver mucho más de Konami y de sus excelentes juegos próximamente.



Konami Tokyo, Japón

KONAMI

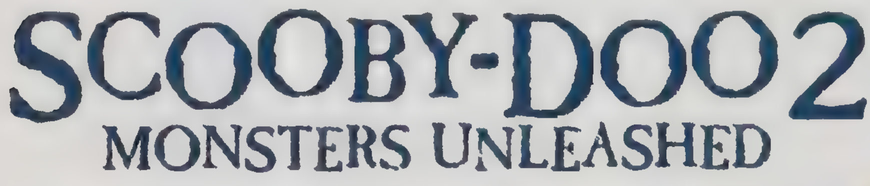
¡Hakuna Matata!

Disney Interactive ha anunciado que muy pronto los propietarios de Game Boy Advance y fans de The Lion King podrán cantar de gusto con el nuevo juego que se está desarrollando para el AGB: Disney´s Lion King 1 1/2. En esta aventura deberás guiar a los carismáticos Timon y Pumbaa en una aventura totalmente nueva, llena de todo el estilo de Disney y del humor de estos dos personajes. El juego contará con varios modos de juego, desde el clásico modo de historia para un solo jugador, hasta un modo cooperativo en el que deberán completar diferentes retos y acertijos para triunfar. Además de un modo de equipo en el que Timon cabalga sobre Pumbaa en entretenidas escenas de persecuciones. Si eres fan de estos dos locos personajes, no puedes dejar de esperar este título.



Horneando más Scooby-Galletas

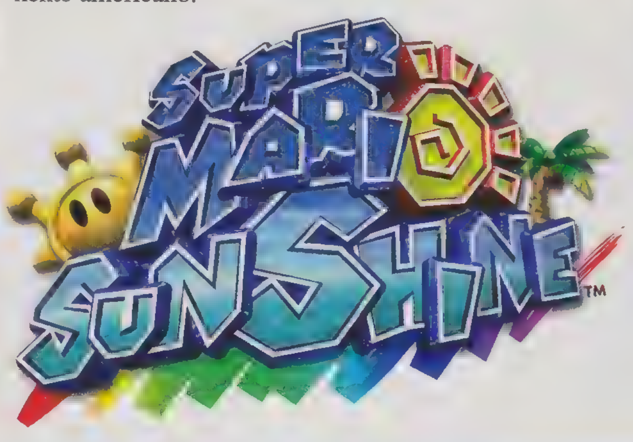
Scooby-Doo! Two: Monsters Unleashed es el título del juego próximo a salir de THQ, basado en la continuación de la cinta que llevó al popular Gran Danés al cine Live Action para el AGB. Según lo anunciado, THQ y Warner Bros. están trabajando muy de cerca para que el juego quede muy padre y acorde al estilo que caracterizan las aventuras de Scooby-Doo. En este juego deberás ayudar a los miembros de Mystery, Inc. a recuperar unas máscaras que consiguieron en aventuras anteriores. Esperemos que este juego salga próximamente para deleite de los fans de Scooby.





Más Player´s Choice para los Europeos

Nintendo de Europa ha decidido incluir cuatro juegos más a la lista de Player´s Chioce de aquel lado del globo para regocijo de muchos videojugadores europeos. Los títulos que serán incluidos son nada más y nada menos que Super Mario Sunshine, Starfox Adventures, Mario Party 4 y Metroid Prime; como te podrás dar cuenta, todos son muy buenos títulos y vale la pena que estén al alcance de más videojugadores. Esperemos que se incluyan muchos títulos de igual manera, pero para los del continente americano.



Milestone anuncia un nuevo título de carreras

FX Racing, es un juego de carreras estilo Arcadia para hasta cuatro jugadores. Va a incluir 18 diferentes pistas llenas de detalles y velocidad entre las que figuran escenarios como Egipto, Tokio y Transilvania. Contará con competencias donde habrá velocidad, impresionantes acrobacias e inclusive armamento para atacar. En este prometedor juego, podrás elegir de entre 30 diferentes vehículos, así que estamos seguros que las retas se van a poner buenas en este juego.



egs electronic game show

Nintendo

¿quién eres?

El pasado mes de Octubre, todo el Staff de Club Nintendo participó al gran evento que se presentó en el World Trade Center, México, el Electronic Game Show. Hubo muchísimas cosas que ver, muchos booths de los expositores y gente relacionada con la diversión electrónica y por supuesto, los videojuegos. Asistieron miles de personas a disfrutar de todo lo que los expositores mostramos y de las sorpresas que hubo en el evento más importante sobre la industria de videojuegos en nuestro país. Vamos a comentarte cómo estuvo este magnífico show del que guardamos gratos recuerdos, cosas chuscas y experiencias con todos los videojugadores que se dieron cita durante los cuatro días que duró el EGS.

Del 23 al 26 Octubre estuvimos participando incansablemente en coordinación con nuestros grandes amigos que vinieron de Nintendo de América, especialmente para este importante acontecimiento. Fueron muchos juegos los que se mostraron en el evento, tanto de Nintendo, como de los licenciatarios y demás expositores. Toda la concurrencia pudo disfrutar de versiones prototipo de algunos juegos y de otros que para ese momento ya estaban disponibles.

Una de las más excitantes sorpresas fue que por fin, los videojugadores mexicanos pudimos conocer personalmente al gran Charles Martinet, quien como sabrás, hace la voz del plomero más conocido de los videojuegos, Mario; así como al malvado Wario y a muchos otros personajes de Nintendo. Charles estuvo dando autógrafos, platicando con las personas e inclusive posando con quienes quisieran fotos para recordar tan memorable suceso.



Pero no fue la única celebridad que se presentó, Pepe Sierra estuvo también presente para regocijo de los seguidores de Club Nintendo y por si fuera poco, el mismísimo Gus Rodríguez hizo su aparición triunfal, lo que ocasionó la euforia de los videojugadores, quienes pudieron platicar con él, tomarse fotos y recibir miles de autógrafos.

Durante los primeros días, los expertos videojugadores de nuestra revista: Crow, Master, Enrak y Panteón estuvieron mostrando los más novedosos y esperadísimos títulos de Nintendo; como el súper divertido Mario Kart Double Dash!! para el Nintendo Game Cube, el intrigante y terrorífico Geist y el esperado RPG Final Fantasy Crystal Chronicles, entre otros más. Y también estuvieron otros títulos para el Game Boy Advance como Mario & Luigi, Fire Emblem y muchos más.

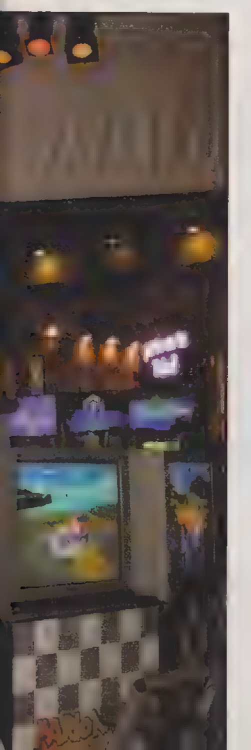
Hubo muchas sorpresas en el EGS, vino gente de muchas partes a presentar sus juegos como los cuates de Namco, Atari, Universal Interactive, Blizzard Entertainment, Ubi Soft, Vivendi Universal y Electronic Arts, que trajeron a mostrar sus más nuevos juegos e inclusive algunos que todavía siguen en el gusto de los videojugadores. Los interactivos de estas compañías estuvieron muy concurridos y las filas se hicieron bastante largas; todos querían probar los juegos de estos licenciatarios antes que nadie y también, jugar aquellos títulos que ya conocían y demostrar quien era el mejor.

Hubo también otros booths que amenizaron muchísimo este espectacular evento como el de Dan Up, en donde podías disfrutar de un yogurt para beber después de haber jugado en algunas de las Arcadias que llevaron. Coca Cola también se hizo presente con un torneo muy padre de football, en el cual podías demostrar tus habilidades.

nintendo

Los Preparativos

Todo el Staff de Nintendo, así como los demás expositores estuvieron muy atareados preparando todo para el momento en el que se abrieran las puertas al público. Se checaron todos los interactivos, con sus respectivos juegos, controles y pantallas para que cuando los videojugadores llegaran, todo estuviera listo y dispuesto para que disfrutaran de los títulos sin problemas.



También se hicieron muchos preparativos para el escenario en el que se llevarían a cabo las presentaciones de los juegos más novedosos y personalidades. Alrededor del escenario, se alistaron siete interactivos con el esperado Mario Kart Double Dash!! que fue el título que se llevó el evento. En la parte alta del escenario se instaló una pantalla para que todos pudieran checar los juegos que se iban a mostrar y donde además se presentaba el mismísimo Mario, quien hacía su actuación virtual; la gente quedó asombrada de cómo el Mario virtual hablaba completamente español y platicaba con la concurrencia. Charles Martinet estaba detrás de todo esto haciendo la voz de Mario y se puso a estudiar arduamente nuestro idioma para complacer a toda la concurrencia y darnos a los mexicanos el reconocimiento que merecemos como videojugadores y consumidores de la gran N.

Pero no acababa la cosa ahí, el antihéroe más querido del mundo de los videojuegos también estuvo para interactuar con todos los presentes. Al igual que el Mario virtual, Wario estuvo platicando con sus fans y con toda la gente que asistió al evento. ¡Ambas personalidades estuvieron incansablemente conviviendo con todos los asistentes durante los cuatro días del evento!



Para que todos y cada uno de los asistentes pudiera guardar sus cosas con mucha facilidad y espacio, Nintendo se encargó de distribuir a la entrada unas útiles bolsas decoradas con Mario y otros personajes de Nintendo. Dichas bolsas incluían un ejemplar del número especial de Club Nintendo que preparamos especialmente para el Electronic Game Show.

Pero no todo se quedó en el booth de Nintendo; lindas edecanes estuvieron en varias partes del EGS con un par de Game Boy Advance SP con los juegos más prendidos de Nintendo; por lo que podías jugar mientras esperabas en una fila o simplemente para checar varios juegos.

edición especial club Nintendo 2003

En este ejemplar viene información sobre muchísimos juegos, así como fotos e ilustraciones de dichos títulos, tanto para Nintendo GameCube, como de Game Boy Advance. Asimismo, contiene muchos datos e información sobre los sistemas de Nintendo, así como de sus componentes y accesorios.

También incluye un par de trucos que nunca antes habíamos publicado y por si fuera poco, una exclusivísima entrevista con Steve Singer, Gerente general de Nintendo Latinoamérica; quien nos contesta las dudas más comunes de los videojugadores mexicanos y nos da su opinión acerca del nivel que tiene México en la industria de los videojuegos. Este ejemplar fue exclusivo de este magno evento y no lo podrás conseguir de otra manera, así que los que alcanzaron el suyo, pueden estar seguros de que tienen un ejemplar de colección.

Día 1 - Jueves 23

El primer día del evento todos estábamos muy emocionados porque por fin íbamos a tener un evento de esta magnitud sobre videojuegos en México. Dado que todo el personal de Nintendo estaba listo para recibir a los visitantes que se dieron cita en el EGS, solo faltaba revisar que todo estuviera en perfectas condiciones y esperar a que llegaran los videojugadores.

Después de un par de horas de estar checando todo el evento, por fin llegó el momento en el que los expertos de Club Nintendo subieron al escenario para mostrar los juegos que tanto se habían esperado. Este día se presentaron los divertidos títulos para el sistema portátil consentido, el Game Boy Advance e inclusive pasamos a varias personas a que probaran antes que nadie estos divertidos juegos.

Mario & Luigi Super Saga

Los vecinos del reino Beanbean han llegado ha declarar su amistad con el reino Mushroom... pero todo es una trampa y la malvada bruja de este reino ha robado la bella voz de la princesa Peach; por lo que Mario debe regresar a la acción en su tercer RPG, solo que esta vez, Luigi se une a la batalla.

Este es un título más que demuestra el porqué Nintendo es la mejor compañía. En esta aventura, Mario debe interactuar con su hermano Luigi para poder recuperar la voz de Peach y detener a los enemigos del reino Beanbean. El control es extremadamente sencillo y fácil de aprender, de manera que todo tipo de videojugadores pueden disfrutar de él sin ningún problema.

En Mario & Luigi deberás aprender a usar en el momento correcto los botones A y B para poder ocasionarles más daño a los enemigos, contraatacar, esquivar golpes y muchas cosas más. Además de que contiene muchos momentos con humor muy padre que te harán reír un buen rato. Realmente, es un juego que bien vale la pena jugar, te aseguramos que no lo podrás dejar hasta el final.

Super Mario Advance 4 – Super Mario Bros 3

Todos los videojugadores de antaño nos quedamos maravillados con este excelente remake del gran clásico de NES, el Super Mario Bros 3. Esta es la cuarta ocasión que Nintendo lanza una adaptación de sus juegos clásicos de Mario para el AGB y créenos que es la mejor de todas hasta ahora.

SMA4-SMB3 es un juego que además de que tiene todos los niveles que hicieron legendario a la versión de NES, además de que contiene muchísimos detalles nuevos como retos especiales en los que debes agarrar monedas en cada nivel y la opción de poder jugar de nuevo los mundos que ya hayas pasado. En sí, el juego tiene todo lo del original SMB3, pero las gráficas son mejores inclusive que las de la versión del Super Mario All Stars.

Para que quedara todavía mejor, este título es compatible con el e-Reader y las tarjetas adicionales que te permiten obtener ítems ilimitados y especiales, así como más niveles totalmente nuevos y muchas cosas más. Simplemente, es un título que no puedes dejar de checar.





día 2 - viernes 24

El segundo día del EGS, tuvimos el privilegio de presentarles a la concurrencia que estuvo en el booth de Nintendo el esperadísimo Mario Kart Double Dash!!, así como el divertido Mario Party 5, ambos para el Nintendo GameCube. Ambos juegos son súper recomendables para aquellos que gusten de pasar un buen rato divirtiéndose y qué mejor que invitar a tres amigos más a compartir la emoción de ambos títulos.

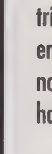
Con mucho orgullo presentamos estos dos juegos de la gran serie de Mario. Cabe recordar que ambos juegos en este momento no estaban disponibles, por lo que fue todo un suceso jugar estas joyas antes de que salieran a la venta. Emocionados, muchos videojugadores subieron con nosotros a probar los juegos y ver el porqué son tan recomendables.

Sword of Mana

Uno de los juegos que pudimos mostrar fue este excelente RPG/Aventuras que te transporta directamente a un mundo lleno de magia y emociones. Este título se une a la famosa saga de Mana, los cuales se han caracterizado por ser muy buenos juegos en los que puedes disfrutar de una gran historia, un buen modo de jugar, un genial soundtrack y horas de diversión.

En este juego podrás elegir a uno de dos personajes que tienen historias diferentes, pero una meta común, salvar al árbol Mana y destruir a aquellos que atentan contra la paz del mundo. En ocasiones, podrás encontrarte con el otro personaje e interactuar con él para darle un enfoque especial al juego. También cabe destacar el hecho de que cuenta con un modo de elegir ataques, armas, status y demás cosas de interés de una manera muy sencilla que es la de un anillo en donde podrás accesar rápida y cómodamente a todo lo que necesites.

Fire Emblem



Este es un juego bastante bueno del género de estrategia. A pesar de que esta serie es muy popular en Japón, en nuestro continente es poco conocida; pero ahora podemos disfrutar de esta precuela a todas las partes de la saga en nuestro continente. Fire Emblem cuenta con todo lo necesario e indispensable de un juego de estrategia; muchas clases, armamento, tipos de unidades, etc.

Además de todo esto, Fire Emblem tiene más historia que otros juegos de estrategia, incluye muchas secuencias en las que podrás enterarte de cómo se va desarrollando la historia, las intrigas, conoces gente diferente y nuevos enemigos que deberás enfrentar. En resumen, Fire Emblem es uno de ésos títulos que no salen solo por salir, sino que tienen todo lo que un juego que hace historia debe tener.

Mario Kart Double Dash!!

Sin lugar a dudas, este fue el juego que se llevó todo el evento. Mario Kart Double Dash!! estuvo listo para que los asistentes del EGS pudieran conocerlo, jugarlo y divertirse con él. Esta es la cuarta versión de los Mario Karts, recordemos que apareció por primera vez en el SNES, luego en el N64 y posteriormente en el AGB; ahora es el turno de demostrar el poder del Nintendo GameCube con este emocionante y extremadamente divertido título que siempre te deja con ganas de seguir jugando.

El detalle más innovador de Mario Kart Double Dash!! es que ahora dos personajes pueden ir en el mismo carro para duplicar la diversión. Mientras uno controla el carro, el otro manipula los premios para atacar a los corredores contrarios. Además, puedes cambiar de un personaje a otro en cualquier momento. Dependiendo de la combinación de personajes y del carro que elijas, serán las ventajas y desventajas que obtendrás.

Mario Kart Double Dash!! se puede jugar de una a cuatro personas normalmente, pero como los presentes pudieron comprobar, puedes conectar vía Lan para unir hasta ocho Nintendo GameCubes y vivir la velocidad de este emocionante juego. Al unir tantos cubos, ¡puedes invitar hasta a 16 personas a que jueguen simultáneamente la misma carrera! ¡Los niveles de locura, emoción y diversión se elevan increíblemente cuando juegas de este modo!

Como ya es costumbre, Mario cuenta con la participación de muchos amigos y enemigos de sus juegos en las carreras, además de una gran variedad de carros diferentes a elegir. Pero no solamente se trata de competir contra los demás, también puedes hacer equipo con un amigo para que mientras uno maneja, el otro se encarga de atacar a los contrarios, robarles sus premios y ayudar a dar las vueltas. En cualquier momento, pueden cambiar lugares para que ambos vivan la intensidad de la competencia.

Mario Party 5

Y para los que vivieron, jugaron y disfrutaron de las cuatro versiones anteriores, ¡Mario Party 5 llega para continuar con la tradición del juego de tablero más divertido de todos los tiempos! Como recordarás, Mario Party se ha caracterizado por ser un juego en el que el chiste principal es conseguir estrellas para ver quién es la mejor personalidad de todas, para ello, Mario, Wario, la Princesa Peach, Yoshi y muchos personajes más se dan cita en las competencias más controvertidas y emocionantes para cuatro jugadores.

Mario Party 5 cuenta con una enorme cantidad de mini juegos para cuatro personas, ya sean de dos contra dos, tres contra uno o todos contra todos; todo depende de la suerte que tengas y de las casillas en las que caigas. Claro está que siempre es divertido que se pongan de acuerdo para echarle montón al jugador que vaya ganando o bien, simplemente por darle giros a los resultados; el chiste es que siempre se diviertan y pasen un rato agradable. Con esta versión los tiempos son mucho menores que en la versión anterior, ahora pueden empezar a jugar el modo de tablero y los mini juegos sin esperar tanto; todo el juego es más dinámico que nunca. Y como es costumbre, cuentas con muchos modos de juego para que siempre tengas muchas opciones para jugar con tus amigos.

Día 3 - Sábado 25

Ya encarrerados, nos enfrentamos al tercer día del EGS. Como podrás imaginarte, siendo sábado el lugar se llenó a reventar; eran muchísimos los cuates videojugadores que se dieron cita para disfrutar del evento, jugar todos los títulos, participar en los torneos y conocer a las grandes personalidades que asistieron.

A pesar de que la concurrencia era mucha, no hubo ningún problema y todos pudieron gozar del EGS. Hubo mucho orden y la gente se portó a la altura para poder checar todos los booths que estábamos presentes. En este día presentamos tres títulos más para el Nintendo GameCube, El singular título de la saga legendaria, Final Fantasy Crystal Chronicles, el impactante juego de primera persona en la que el protagonista es un ser de ultratumba Geist y por último, la segunda versión del popular título que causó furor en el N64, 1080 Avalanche.

Final Fantasy Crystal Chronicles

Esta es la más nueva aventura de la legendaria serie Final Fantasy. En esta ocasión, se le ha dado un toque más de aventura a este RPG, pues las acciones y ataques no son con comandos como normalmente se ve en un RPG; sino que ahora podrás atacar a los enemigos de manera directa muy al estilo de Zelda.

Uno de los elementos más importantes de este juego es que los personajes deben de avanzar y moverse dentro de una especie de esfera de energía. Puedes ir más allá de la esfera, pero esto te acarreará la pérdida de vida, por lo que no podrás estar mucho tiempo fuera de ella. El centro de la esfera es una especie de cubeta que deberás cargar para poderte mover, cuando tengas otro personaje en tu equipo, él podrás cargar la cubeta para que tu realices otras tareas.

El concepto de la cubeta le da una nueva perspectiva al juego, además de mucha interacción al momento de cuando juegas con otros amigos. Así es, FFCC se puede jugar hasta de cuatro jugadores en una misma aventura, pero deberán usar sus AGB para jugar. El chiste es que uno llevará el control de los ítems, el otro del mapa y así sucesivamente, entonces deberán trabajar en equipo para poder salir avantes a los peligros y acertijos del juego; así que emprendan la aventura y tengan mucha comunicación, ¡pero que no se les olvide la cubeta!

Geist

Pero no creas que todo es simplemente magia y diversión... el siguiente título trata un tema mucho más serio y ¡vaya que si los es! En Geist tú no eres un investigador famoso ni tampoco un héroe galante; aquí tomas el papel de un fantasma. Como podrás imaginarte, ser un espectro tiene sus pros y sus contras; no todos los seres vivos pueden verte, así que podrás moverte libremente sin que los vivos lo noten. Por otro lado, hay ciertas barreras que como un fantasma no podrás pasar, de manera que tendrás que poseer un cuerpo para poder realizar distintos objetivos como humano y otros como fantasma.

También te encontrarás con fantasmas enemigos, de manera que deberás estar muy alerta a cualquier cosa sospechosa. Por otra parte, un fantasma enemigo puede notar cuando estás dentro de un cuerpo y hará todo lo posible por delatarte. Al poseer un cuerpo, también adquirirás sus conocimientos; por lo que en ocasiones, deberás buscar justamente a alguien que conozca un password o algo así y poseerlo para que puedas usar la información que sabe.

Geist cuenta con varios modos de juego y la opción de multijugador, por lo que podrás invitar a tres amigos a que jueguen a ser fantasmas y que busquen cuerpos para realizar objetivos y divertirse un buen rato.

1080 Avalanche

En el N64 causó furor, ahora el juego de snowboarding más veloz y divertido de todos ha llegado al Nintendo GameCube para regocijo de los amantes de este deporte extremo. En esta nueva versión, podrás vivir la emoción de bajar por las pendientes nevadas a grandes velocidades ejecutando las maniobras más difíciles pero espectaculares con todo el poder del GCN.

Este juego cuenta con muchos detalles muy padres que le dan una mejor perspectiva y un realismo mayor al de la versión anterior. Uno de los detalles es que si te caes, tu cuerpo se llenará de nieve, dándole un toque más convincente a las competencias. Otra cosa es que si caes mal de un salto o te ladeas mucho, tu personaje perderá el control y estará listo para darse un revolcón de nieve, pero si ejecutas la secuencia que te pide en pantalla, podrás recobrar el dominio de tu tabla y continuar la carrera.

Como es de esperarse, 1080 Avalanche cuenta con muchos modos de juego que podrás compartir con tus amigos; además de muchas pistas y personajes a elegir. Si disfrutaste el primer 1080, no debes de dejar pasar este excelente título.



Día 4 - domingo 26

Día 4 – Domingo 26

El domingo llegaron muchísimos visitantes al Electronic Game Show; todos querían conocer a las celebridades que estaban aquí y jugar todos los títulos que se presentaron. En este día tuvimos la oportunidad de platicar mucho más con nuestros lectores y con un gran número de videojugadores que estaban listos para conocer más acerca de Nintendo; por lo que fue una gran experiencia poder charlar con ellos, darles sus autógrafos, tomarse fotos con ellos y resolver sus dudas que tenían, así como compartir bromas y convivir un buen rato.

Ese día se llevaron a cabo las finales de los torneos que se estuvieron organizando durante el evento. Mucha gente ganó premios en los torneos de Electronic Arts, Nintendo y muchos otros. También se entregó el carro Smarth que regaló uno de los distribuidores de Nintendo, al primer lugar del torneo magno de Mario Kart Double Dash!!



Licenciatarios

Los licenciatarios también hicieron un gran trabajo con sus booths, pudimos visitarlos todos y checar los juegos que mostraron. Trajeron varios títulos para que los videojugadores mexicanos pudiéramos disfrutar y conocer; desde los que apenas iban a salir, como los que ya estaban a la venta.



Atari

El booth de Atari llamó mucho la atención y montones de videojugadores acudieron a checar los juegos que llevaron al evento. Entre los juegos que se mostraron estuvieron Beyblade: Super Tournament Battle y para los que no lo conocieran, también tenían Godzilla Destroy All Monsters Melee.

Como podrás imaginarte, este booth se llenó de muchos jugadores que querían probar los juegos, tanto los que ya conocían como los más nuevos como Beyblade. Es increíble cómo este concepto ha ganado tantos fans y ahora que puedes tener toda la emoción de la serie animada, pues qué mejor que disfrutarlo en tu Nintendo GameCube; ¡además, aquí tienes muchísimos Beyblades para elegir!

Namco

Namco también estuvo realmente concurrido, mostró varios juegos en los que destacaron el simpático I-Ninja, que nos hace recordar aquellos días en los que los ninjas eran muy populares en los juegos. I-Ninja es un título que a pesar de parecer poco serio, realmente tiene su chiste y su dificultad. Es una gran opción para todo tipo de videojugadores.

Otro juego que nos llamó la atención fue Spawn Armaggedoon; esta nueva aventura del héroe que viene desde el mismísimo infierno está llena de acción y muchas emociones fuertes que tendrán a los fans de Spawn al borde de sus asientos.

Y claro, cómo olvidarse del más reciente súper éxito de Namco: Soul Calibur II, el cual estuvo presente tanto en el booth de Namco como en el área donde se realizaron torneos en este estupendo título que se pusieron de a peso. Si es que no has jugado todavía esta verdadera joya, ¿qué esperas? Recuerda que en este genial juego de peleas, podrás encontrar muchos movimientos, poderes, estilos, personajes y por supuesto, el héroe legendario, Link, pelea solamente en el Nintendo GameCube.

Sierra

Sierra no mostró muchos juegos, pero los que estuvieron acapararon la atención de muchos videojugadores. Uno de los juegos es The Hobbit, que como sabrás, es el preludio a la exitosa saga The Lord of the Rings; en donde se narran las aventuras de un valeroso Hobbit llamado Bilbo. Sí, el mismo Bilbo que quitó el anillo a Gollum y se lo pasó a Frodo en The Fellowship of the Ring. Si eres fan de esta saga épica, no debes dejarlo pasar.

Electronic Arts

Sin duda, Electronic Arts se robó la atención de muchísimos videojugadores que asistieron; podría decirse que si no visitaste este booth, no asististe al EGS. EA tuvo muchos interactivos con sus juegos que verdaderamente te llamaban a probarlos. Las filas para checar sus estupendos juegos de deportes, los de aventuras y demás, estuvieron bastante largas, todos querían checar los títulos que mostraron.

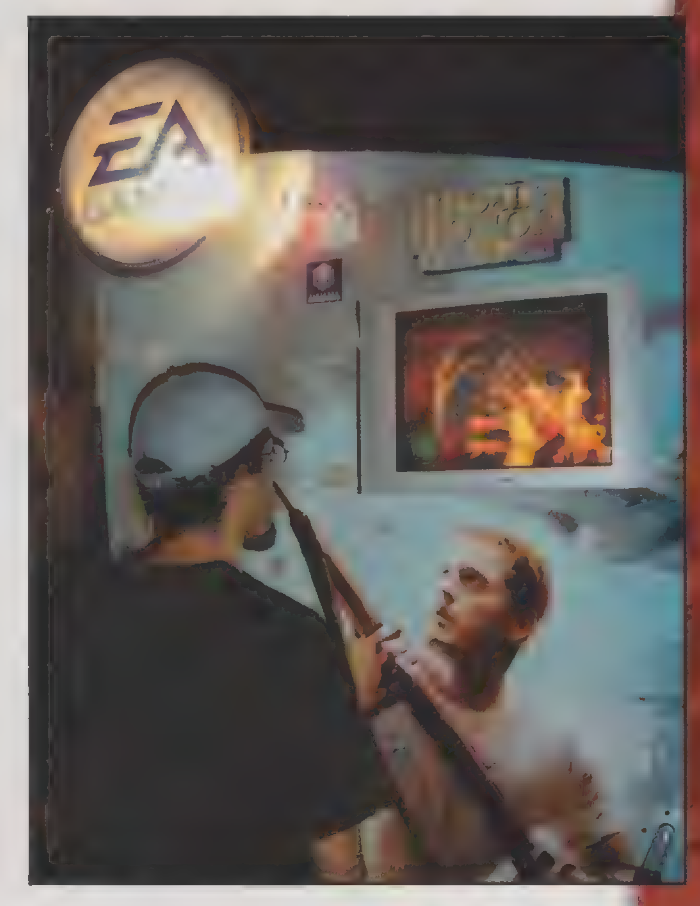
Uno de los más esperados y que más visitantes tuvo fue el excelente Fifa 2004; este juegazo del popular Football realmente les quedó de lujo. Las gráficas son mejores que nunca y cuenta con muchos detalles extras como el hecho de que los uniformes de los personajes se ensucien según se vayan barriendo, si hay lluvia, etc. El control es de lo mejor y ¡además podrás jugar con equipos mexicanos!

Otro título que sin exagerar estuvo a reventar fue The Lord of the Rings: The Return of the King; basado en la película del mismo nombre, en este juego podrás vivir la emocionante aventura épica de controlar a los héroes que buscan acabar de una vez por todas con la amenaza que se cierne sobre la tierra media. Si de por sí el título anterior fue excelente, imagínate como les quedó este con las mejoras que le hicieron a las gráficas, la música, el gameplay y por supuesto, la opción de jugar dos personas simultáneamente para duplicar la emoción de la aventura.

Pero no toda la acción tiene que ver con anillos y balones; Need for Speed Underground también estuvo presente y contó con un gran número de personas que hicieron una gran fila para poder jugarlo. Como sabrás, los Need for Speed se han caracterizado por ser juegos de carreras con padrísimos autos deportivos, excelente música y persecuciones a altas velocidades que ponen tu adrenalina al máximo. Pues bien, ahora han ido más allá con esta nueva versión que solo podemos catalogar como impresionante; las gráficas son mejores que nunca, los escenarios mucho más realistas y los autos están de lujo. Si te gustaron las versiones anteriores, no puedes dejar de checar Underground.

¿Cansado de los deportes convencionales? No te preocupes, Harry Potter: Quidditch World Cup es la solución. EA mostró este divertido juego basado en las populares películas de Harry Potter en el que deberás participar con Harry sus amigos en este original deporte sobre escobas voladoras. Tal vez creas que estamos exagerando, pero es realmente divertido y además de todo, los valores son muy buenos, en verdad sientes que estás montando una escoba voladora. Lástima que no haya sido para cuatro jugadores.

También se mostraron otros juegos como Medal of Honor: Rising Sun, que mantiene el estilo de esta gran serie de juegos de guerra con modo de primera persona; aunque se ve un gran avance pues el control es mejor y los escenarios tienen más detalles muy padres. Si sentías que los Medal of Honor eran realistas, espera a que cheques Rising Sun.



ubisoft

Ubisoft mostró varios de sus juegos, pero sin lugar a dudas el que se llevó las palmas fue el esperadísimo Prince of Persia: The Sands of Time. Si ya tienes un par de años de videojugador, recordarás que el primer POP apareció para PC y luego se hizo la adaptación para el SNES, la cual, para muchos, es la mejor de todas las versiones. Después apareció para el NES, para Game Boy y luego una segunda parte para el SNES que estuvo medio mala Después apareció otra versión para PC que no gustó mucho y dejó a los fans con ganas de más POP. Ahora podemos por fin jugar una de las mejores versiones de este popular título que realmente hace honor a la versión original y lleva al concepto a un nuevo nivel.

El otro juego que también tuvo un impacto sorprendente fue Batman: Rise of Sintzu; que llega a complacer a todos los fans del hombre murciélago. Aunque hemos visto muchos juegos basados en las aventuras de Batman, realmente nos quedamos sorprendidos pues este es el mejor título hasta ahora, tiene mucha acción, movimientos y muchos batitrucos que te dejarán con el ojo cuadrado. Algo muy importante es que en este título sentirás la atmósfera muy "dark" que caracteriza al caballero de la noche; dejando atrás los Batmans "chafas" como el interpretado por Adam West.



Blizzard

Blizzard por su parte mostró varios juegos, el más concurrido fue Starcraft: Ghost, que retoma el estilo de Starcraft 64, pero con muchísimas mejoras para hacer de este shooter de primera persona, una gran adición a tu librería de juegos. Ahora tendrás súper poderes que te permitirán atacar enemigos y tener más habilidades, entre otras cosas. Muchos fans de este género quedaron sorprendidos y quisieron volver a jugar este título una vez más, aunque eso significara formarse de nuevo.

Blizzard también mostró sus adaptaciones de excelentes juegos clásicos de SNES como Blackthorne, The Lost Vikings y Rock N´ Roll Racing para que los disfrutes en tu Game Boy Advance.s



Si tú eres uno de los que se suscribieron a Club Nintendo durante el Electronic Game Show que llevo a cabo del 23 al 26 de octubre de 2003 en el World Trade Center Ciudad de México, esta es tu oportunidad de ganarte uno de los dos "The Legeng of Zelda The Wind Waker" autografiados por Shigeru Miyamoto, solamente tienes que mandarnos un e-mail a nuestra dirección: clubnin@clubnintendomx.com del 15 al 19 de diciembre de 2003 con el título Suscripción EGS, en donde incluyas tu nombre completo, dirección, teléfono y lo más importante el folio de tu cupón de suscripción para validar tu participación. Nos deberás mandar un texto en el que nos digas qué significado tendría para ti ganarte este gran juego autografiado por Shigeru Miyamoto, los dos textos más originales y convincentes serán los ganadores a juicio del consejo editorial de Club Nintendo. Las personas que resulten ganadoras recibirán la notificación vía e-mail el día 22 de diciembre, y si viven en el área metropolitana tendrán que recoger el premio el día 5 de enero de 2004 en nuestras oficinas ubicadas en: Av. Vasco de Quiroga #2000 Edificio E, 2º Piso, Colonia Santa Fe, México D.F. C.P. 01210, de 10:00 AM a 17:00 PM presentando original y copia de su identificación. Si radican en el interior de la República Mexicana se les enviará el premio por mensajería. Promoción válida en la República Mexicana.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal de Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 26 de diciembre de 2002. Para mayor información de la promoción llamar al 52 61 37 75. Cualquier incumplimiento repórtelo a la Profeco.

BEYBLADE

VFORCE™

SUPER TOURNAMENT BATTLE

CYBERJOCS
Distribuidor Exclusivo





conferencias:

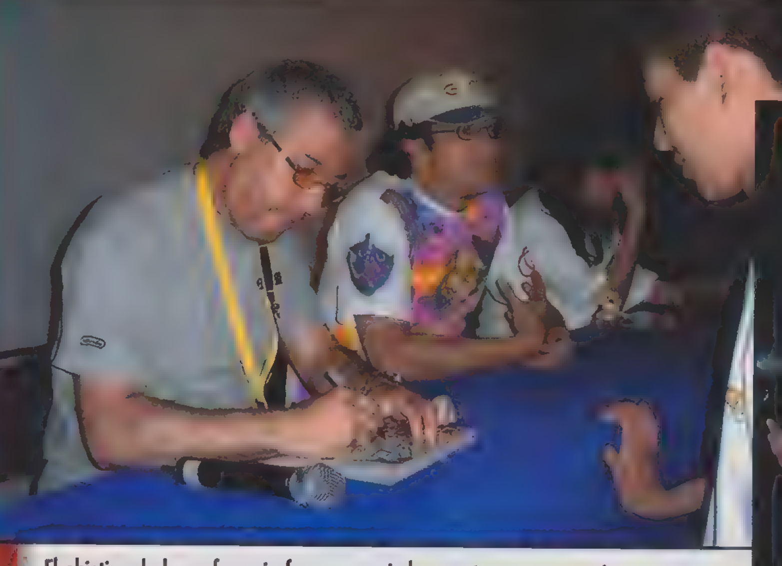


Las revistas de videojuegos en México.

El salón Tolteca del WTC, fue el escenario que reunió bajo un mismo techo a las revistas de videojuegos de mayor renombre en México. Y obviamente, entre ellas se encontraba Club Nintendo, el medio impreso que a través de 12 años en el mercado tanto de México como Latinoamérica, se ha posicionado como una de las revistas más sólidas y de mayor trascendencia en la cultura de los videojuegos.

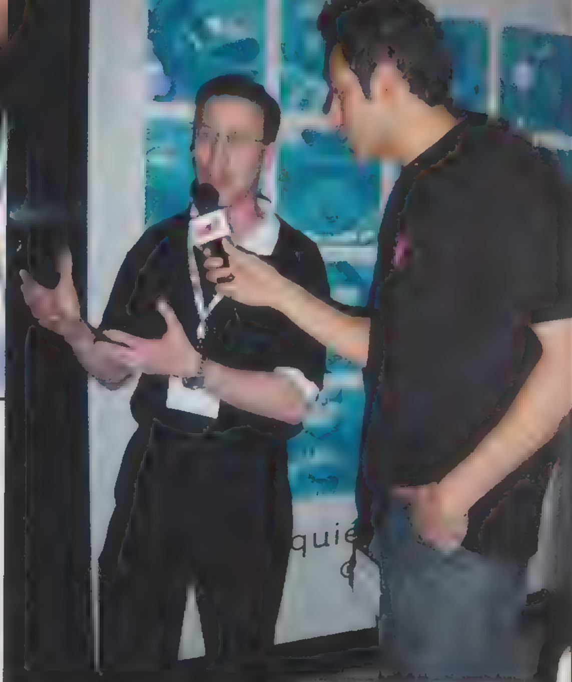
Esta conferencia, tuvo lugar el día viernes 24 de Octubre y asistieron tanto medios de difusión masiva, como asistentes del público en general, que mostraban su gusto por conocer lo que los expositores dirían o harían mientras estuvieran en el escenario.

Como moderador para este evento, estuvo Jorge Lizarraga, Director General de Oelli (empresa que se encargó de la organización del evento), y por el lado de los expositores, asistieron Oscar Noriega por parte de Atomix, Adrian Carbajal en presencia de EGM en español, Carlos Bonilla como portavoz de Master Player y para cerrar con broche de oro, Gustavo Rodríguez y José Sierra de la revista Club Nintendo.



El objetivo de la conferencia fue muy variado, puesto que se manejaron temas como la piratería y la forma en la que los medios informativos podemos evitar o prevenir este mal que día a día pone en riesgo a las grandes empresas que se ven afectadas por cada juego pirata que se vende en el mundo y que incluso puede ocasionar que dejemos de disfrutar juegos de calidad para nuestros sistemas favoritos. De hecho, como forma de incentivar al mercado legal en México y Latinoamérica, contamos con presencia de licencias del tamaño de Electronic Arts, Namco, Atari, Vivendi, Ubi-Soft, Nintendo y muchos otros más que asistieron a este evento para demostrar que el mercado latino es tan importante como cualquier otro en el mundo.

Otro de los puntos de este encuentro, fue el conocer más sobre las revistas existentes en el país, así como quien o quienes intervienen en su elaboración, por lo que Jorge profundizó en que cada expositor narrara la historia de cómo entraron a la industria, así como cual es su juego favorito. Por el lado de Club Nintendo, Pepe y Gus narraron su historia desde el momento en que elaboraban un boletín llamado "El mundo de Nintendo" para la tienda de insurgentes, justo antes de tener en sus manos el proyecto "Club Nintendo", y como es que las cosas fueron funcionando de tal grado que ahora, dicha publicación mensual que empezara con un tiraje de 40,000 ejemplares, llegara a venderse no solo en nuestro país, sino en casi toda Latinoamérica y con un récord de 12 años sin interrupción, en los que cada día se suman más y más lectores.



Posteriormente y casi a punto de finalizar este encuentro, tomo lugar la sesión de preguntas y respuestas y, donde Pepe y Gus dieron la sorpresa a los asistentes de que iban a regalar monedas de colección de Street Fighter (las que años atrás se dieron como regalo al suscribirte), al responder una pregunta sobre Club Nintendo. Sin embargo, lo que nos dejó sorprendidos, fue la amplia respuesta que se dio al momento de generar las preguntas, ya que casi todos los asistentes levantaban la mano para responder y llevarse este premio.



En definitiva, Esta conferencia nos mostró que Club Nintendo cuenta con muchos fans a través de todos estos años (incluso hubo quien llevó su CN #1, para que la autografiaran Gus y Pepe), cosa que nos da mucho gusto a todos los que colaboramos aquí en la redacción y que nos motiva a hacer las cosas mejor, para cada día ofrecerles reportajes de mayor ingenio, análisis más detallados y sobre todo, una revista más apegada a lo que tú quisieras ver publicado. Así que muchas gracias por leernos y ser parte de esta comunidad que empezó en diciembre de 1991, con nuestra revista… Club Nintendo.

charles martinet

Todo un personaje. Una de las personalidades que se robo el show fue sin duda Charles Martinet, con su gran sencillez y sentido del humor demostró que es una gran persona, no podría ser de otra manera, ya que para los que no lo conocen, Charles es la voz de Mario (entre otras). Desde el primer día del show, Charles fue de los más asediados del público, siempre mostrando una sonrisa en su cara y atendiendo a quién le pedía un autógrafo o una fotografía, nos sorprendió su manera de hablar el español, uno de los varios idiomas que habla, con una forma tan fácil de expresarse que se pudiera decir que es ya un viejo conocido de los mexicanos.

Vaya que fue un gran acierto de la gente de Nintendo el traer a Charles a México, nadie lo se esperaba, fue sin lugar a dudas una gran sorpresa. Todo mundo se puso a bailar con los pasos que Mario nos mostraba en la pantalla y quien no movió la grasa con Wario, con unos pasos no tan refinados.





Otra de las cosas que pudimos ver de Charles fue su loca carrera de Mario Kart Double Dash!! con Gus y Pepe, realmente la gente no sabía muy bien a quien irle, las preferencias estuvieron muy dividas ya que era solamente una carrera de 3, por un lado los gritos a Gus, por otro las porras a Pepe y obviamente los wuuhoo!!! para Charles, uno de los momentos más prendidos del Electronic Game Show.

Después de haber tomado las fotografías para este reporte y para finalizar el show, Toño se tomo una foto del recuerdo con Charles, quién manda un gran saludo a todos los lectores de Club Nintendo. Por último queremos darle un agradecimiento de parte de los videojugadores de México por su simpatía y sencillez, esperando que lo tengamos con nosotros en el próximo EGS para divertirnos igual o más de lo que pudimos en este show.



Este mes le dedicamos este espacio al gran evento que se llevó a cabo el pasado mes de octubre, en donde Nintendo estuvo presente junto con otras importantes compañías presentándonos sus más recientes lanzamientos.

egs
electronic game show

Ya visto el reportaje de lo que se movió y ocurrió alrededor de este gran show, ahora te daremos nuestros particulares puntos de vista de lo que nos pareció y de lo que esperamos en un futuro de este evento que es ya el más importante de la industria de los videojuegos en Latinoamérica.



PEPE SIERRA

Realmente me quedé asombradísimo de la calidad de show. Todo estuvo perfecto. Desde el orden hasta las presentaciones de todos los expositores. Me dejó un excelente sabor de boca ya que tuve la oportunidad de participar en una conferencia promovida por los organizadores del evento, y pude constatar que Club Nintendo sigue siendo la revista de videojuegos mas querida. Este evento ha sido, hasta hoy, el mas importante realizado en México y nos demuestra que algún día, no muy lejano, podremos traer un show como el E3. Este show nos hizo recordar aquellas presentaciones que Club Nintendo hacía para mostrar las novedades cuando todo esto comenzó. Mis mas sinceras felicitaciones para Jorge Lizarraga y su equipo.



HUGO "CROW"

Segundo año del EGS y lo mejor es que ahora si estuvimos presentes para convivir con los fans y nuestros lectores de forma más personal. El evento duró 4 días, en los que tuvimos la oportunidad de presentar los próximos juegos en el Booth de Nintendo y en esos momentos, también pudimos interactuar con los lectores con preguntas y mecánicas de juego. En definitiva, el Electronic Game Show es la forma en la que nos unimos todos los que tenemos que ver con la industria de alguna u otra forma y nos sirve para conocer lo que las compañías están produciendo, así como también para darnos cuenta de que cada día, el mercado mexicano y latinoamericano está demostrando que es tan importante y valioso como el europeo, asiático o norteamericano.



ALEX "PANTEON"

Lo que más me gusta de mi trabajo es que los lectores se sientan más cerca de nosotros y que vean que somos como ellos, videojugadores que jugamos con pasión y que tenemos las mismas debilidades y virtudes. Este grandioso evento nos ha dado la oportunidad de poder conocerlos mejor y que nos conozcan mejor a nosotros. Me encantó como Nintendo echó la casa por la ventana y nos consintió con muchas cosas y juegos. Además de eso, pudimos ver los demás booths, que también hicieron un gran trabajo. Espero que para el año que viene podamos contar con la participación de más videojugadores y que podamos convivir más y mejor con todos ellos. No me queda más que agradecerles a todos por su apoyo y decirles que ¡todavía no han visto nada!



RAFA "ENRAK"

No cabe duda que el EGS fue un éxito y rebaso todas las expectativas tanto de las compañías que mostraron sus juegos como la de las personas que asistieron al evento. Me dio mucho gusto ver la entrega del público y la manera en que reaccionó ante todas la sorpresas que ahí se pudieron ver, sin embargo, si hubo un poco de desorganización y no faltaron los "detallitos" de otras gentes que de una u otra manera, intentaron llamar la atención. Aunque el EGS aún no se puede llegar a comparar con eventos como el E3, si es de elogiar que ha ido creciendo y mejorando bastante. Hasta donde tengo entendido, probablemente el año que entra volvamos a disfrutar de la presencia de Nintendo, pero esta vez con un booth más grande y con muchas más sorpresas.

Perspectiva



GUS RODRÍGUEZ

Recordar es volver a vivir... Me acuerdo de aquellas presentaciones que hacíamos en años anteriores, en especial la del juego de "Julio Cesar Chávez" que realizamos precisamente en el World Tade Center por el año de 1993 en nuestro segundo aniversario, quien diría que 10 años después Nintendo estaría presente mostrándonos sus mejores títulos, algunos se podrán acordar de esas presentaciones. Quiero agradecer a toda la gente estuvo presente apoyando este evento, fue impresionante para mi ver que cada vez hay más interés en los videojuegos, ver que tenemos muchos lectores fieles y saber que contamos con todos ustedes los nuevos lectores. Gracias por las muestras de cariño y amistad, esperamos seguir siendo la revista de videojuegos preferida de ustedes.



FRANK

En definitiva el Electronic Game Show nos enseño que esta es la mejor manera de acercarse a los videojugadores mexicanos; nada mejor que una presentación de los nuevos títulos de Nintendo en tu propia ciudad de residencia, algo que antes sólo pasaba en el E3, ya que nunca antes se había presentado fuera de Estados Unidos o Japón algún título que aún no estuviera a la venta (ya no digamos uno, en esta ocasión fueron varios los títulos que vimos en el EGS que todavía no están a la venta) esperemos que esto sea solamente el principio de una nueva y más estrecha relación entre Nintendo y los miles de videojugadores de habla hispana.
PD. Fue grato constatar que seguimos siendo la revista de más aceptación entre los videojugadores. A todos ustedes y a Nintendo, Muchas gracias



TOÑO RODRÍGUEZ

¿Quién eres?, es la campaña mundial que Nintendo esta llevando a cabo y la cual fue presentada en México en el Electronic Game Show con grandes espectaculares y un increíble video, todo esto acompañado de un stand perfectamente montado que sirvió para que Nintendo se llevará el show con su gran título Mario Kart Double Dash!!, además de los otros títulos mostrados. Un esfuerzo muy importante de la gente de Nintendo Latinoamérica que esta tomando muy en cuenta el mercado mexicano, algo que debemos aprovechar y al mismo tiempo agradecer. También quiero mencionar a los licenciatarios que estuvieron presentes en el show y que se están dando cuenta que la industria va creciendo en México, estoy seguro que el EGS será mejor cada año con el apoyo de todos. ¡Gracias por tu apoyo!!



JUAN "MASTER"

El EGS fue una muestra de que la cultura en nuestro país en lo que a videojuegos se refiere esta cambiando, estamos dejando atrás esa mentalidad de que los videojuegos son solo para niños o que son dañinos. Gracias a esto los Licenciatarios Y Grandes empresas como lo es Nintendo voltearan más a nuestro país para realizar este tipo de eventos. Lo que más me gusto del EGS fue que pudimos disfrutar de títulos que todavía falta bastante tiempo para su lanzamiento como los son Final Fantasy: Cristal Chronicles y Gheist. El Booth de Nintendo fue el más animado de todo el evento gracias a las edecanes y a las demostraciones de los títulos de próximo lanzamiento. Gracias a todos por su asistencia y entusiasmo.



AXY

Ya tenía mucho tiempo que no participábamos en un evento donde los videojugadores pudiéramos disfrutar de los títulos que se presentan en compañía de nuestros amigos y poder conocer más personas que compartan nuestros mismos gustos e interactuar con ellos. Me pareció excelente que Nintendo haya puesto tanto empeño en hacer que la participación de la gran N fuera tan impresionante. Nosotros estuvimos muy contentos al poder participar y darles a los videojugadores mexicanos la distinción que nos merecemos. Espero que para el año que viene podamos contar con la asistencia de más personas y que pasemos de nuevo momentos inolvidables. ¿Qué cuál juego me gustó más? ¡Soul Calibur!



SPOT

Quizá muchos no se dieron cuenta de nuestra presencia ya que tanto Axy como yo estabamos de incógnitos, mezclándonos entre los asistentes al evento para conocerlos más de cerca y saber que es lo que les gustaría ver en los tiempos venideros para los videojuegos. Como punto personal, me encanto la respuesta que tuvieron los lectores hacia el staff de Club Nintendo en general, ya que incluso hubo quien nos dio un NES para firmarlo, o algunos otros fans de la revista que nos traían cartuchos y revistas para firmarlas. La respuesta fue buena y esperamos que para el próximo año sea mucho mayor y que más licencias se unan a este magno evento, con el fin de lograr eventos más consecutivos y de mayores proporciones en nuestro país.

SOULCALIBUR II®

[illegible]os han llegado muchas cartas a la redacción sobre que hacer en el modo Weapon Master, así como que son las cosas que ganas [illegible] dicha modalidad. Para resolver todas esas pre[illegible] preparado unos tips sobre todo lo que es el Weapon Master, [illegible] objetivos en la misión, hasta que es lo que obtienes al [illegible]te dicha tarea.

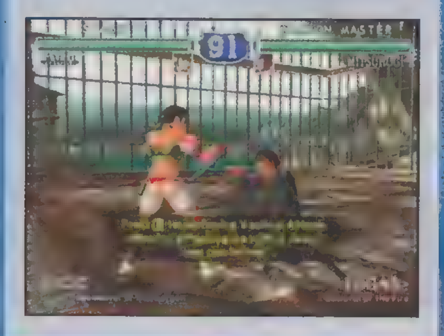
Como es de Imaginarse, el Weapon Master también tiene su m[illegible] segunda vuelta, como quier[illegible] consigues al termin[illegible] Weapon Master. Obviame[illegible] cosas se ponen más difíciles, así que te recor[illegible] antes aprendido para que no te er[illegible]



Weapon Master Mode

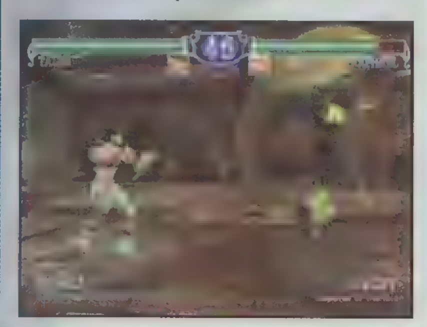
Capítulo 1: Regulus

Misión 1: PROVING GROUNDS
Objetivo: Termina todos los ejercicios.
Dificultad: *
Experiencia: 400
Oro: 600
Recompensa: Extra Practice Mode
Este es uno de los niveles más sencillos, ya que solo tienes que aprobar una serie de ejercicios, los primeros serán horizontales, y los siguientes verticales. Otros de los movimientos a entrenar son: Girar en círculo, agarres, guardia y como usar el Soul Charge.



MISIÓN 2: BULWARK RUINS
Objetivo: Utiliza todo lo aprendido para eliminar a tus enemigos.
Dificultad: *
Experiencia: 400
Oro: 900
Trata aplicar los movimientos que aprendiste en la misión anterior, como los golpes horizontales y verticales, para que vayas practicando. Otra estrategia que puedes emplear, es llevar a tus enemigos a la orilla del escenario y usar algún agarre o movimiento que te permita lanzarlos fuera del ring.

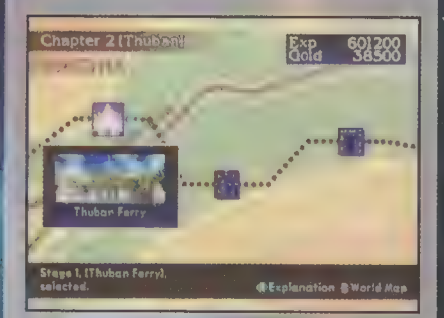
MISIÓN 3: WARRIOR'S TRIAL GROUNDS
Objetivo: Derrota a los enemigos para terminar la misión.
Dificultad: *
EXPERIENCIA: 400
ORO: 1500
Recompensa: Lakeside Coliseum Stage
Esta será tu primera batalla contra Leon. Para ganarle, usa ataques verticales y trata de hacer combinaciones. Este encuentro es muy fácil ya que es una batalla 1 vs 1 y en realidad, tu rival no opondrá mucha resistencia.



Capítulo 2: Thuban

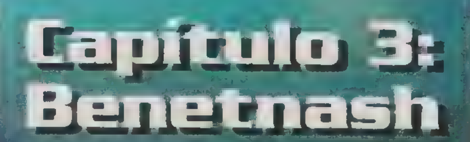
Misión 1: THUBAN FERRY
Objetivo: Consigue acertar 20 hits a tu enemigo para ganar esta misión.
Dificultad: *

Experiencia: 500
Oro: 400
Trata de hacer combos para mantener a tu rival controlado, con esto, este encuentro te será sumamente sencillo, así que no hay mucho por que preocuparse. Te recomendamos uses movimiento especiales para que vayas aprendiendo su función en batalla.



Misión 2: VILLAGE OF ARCHE
Objetivo: Fuertes vientos constantemente te empujarán, evitando que te detengas en la orilla del escenario. Derrota a tu enemigo bajo esta condición.
Dificultad: *
Experiencia: 500
Oro: 800
Las condiciones serán diferentes para esta batalla. Ahora, te enfrentarás no solo a tu rival, sino a fuertes ráfagas de viento que te lanzarán fuera del ring en cualquier descuido, así que trata de no ir hacia las orillas del escenario.

Misión 3: MINKAR MINE
Objetivo: Navega a través de un calabozo infestado de enemigos y derrota al jefe. Dificultad: **
Experiencia: 400
Oro: 1600
Recompensa: Juega con Yoshimitsu
Por cada casilla que avances, te enfrentarás a un enemigo, ve eliminándolos uno a uno hasta llegar a la última casilla donde está Yoshimitsu, así que enfréntalo para terminar el calabozo. Toma en cuenta que Yoshimitsu es un rival muy ágil, así que prepárate para atacarlo con golpes horizontales y combos simples que eliminen su guardia.



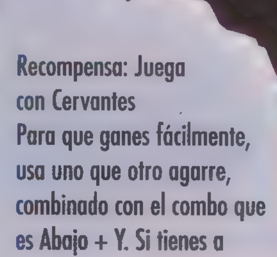
Capítulo 3: Benetnash

Misión 1: CARNIVAL
Objetivo: Elimina a tu enemigo por medio de un Ringout.
Dificultad: **
Experiencia: 700
Oro: 1000
Recompensa: Juega con Charade
La forma más sencilla y rápida de ganar en esta misión, es conducir a tu rival a la orilla y mandarlo fuera del ring mediante un agarre o con ataques verticales.

Misión 2: TALITHA GAMBLING DEN
Objetivo: El daño recibido es mayor cuando caes al suelo o contra una pared. Derrota al enemigo bajo estas condiciones.
Dificultad: **
Experiencia: 700
Oro: 100
Para vencer en esta misión, te recomendamos usar el movimiento Arriba + X, para que tu enemigo caiga al piso, causándole gran perdida de su energía. Repite este movimiento hasta que hayas vencido.

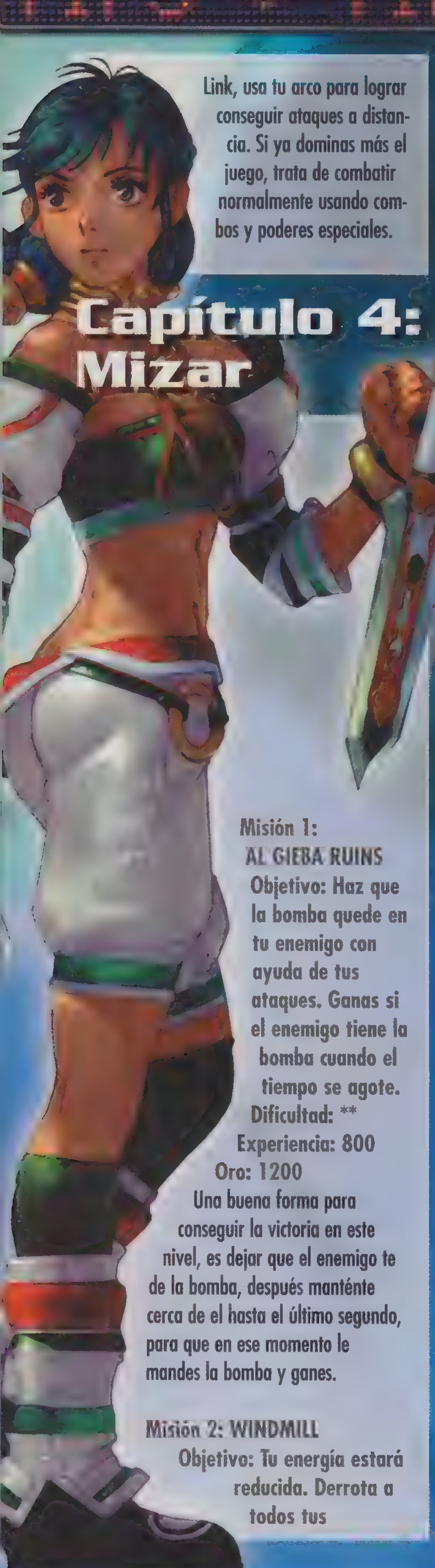
Misión 3: DIPHADA TEMPLE
Objetivo: Los agarres son más efectivos. Derrota a tu enemigo bajo estas condiciones.
Dificultad: **
Experiencia: 700
Oro: 500
Como se menciona en el objetivo, los agarres son tu mejor opción, así que entrena un poco estos movimientos para que conozcas cada uno de los que tiene tu personaje. Al agarrar a tu rival, le causarás más daño que con golpes normales.

Misión 4: BENETNASCH HARBOR
Objetivo: Las armas de los enemigos están envenenadas, así que te afectarán si te golpean. Derrota a todos los enemigos bajo esta condición.
Dificultad: **
Experiencia: 800
Oro: 2500



Recompensa: Juega con Cervantes
Para que ganes fácilmente, usa uno que otro agarre, combinado con el combo que es Abajo + Y. Si tienes a





Link, usa tu arco para lograr conseguir ataques a distancia. Si ya dominas más el juego, trata de combatir normalmente usando combos y poderes especiales.

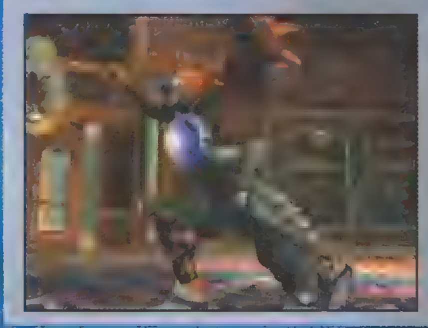
Capítulo 4: Mizar

Misión 1: AL GIEBA RUINS
Objetivo: Haz que la bomba quede en tu enemigo con ayuda de tus ataques. Ganas si el enemigo tiene la bomba cuando el tiempo se agote.
Dificultad: **
Experiencia: 800
Oro: 1200
Una buena forma para conseguir la victoria en este nivel, es dejar que el enemigo te de la bomba, después manténte cerca de el hasta el último segundo, para que en ese momento le mandes la bomba y ganes.

Misión 2: WINDMILL
Objetivo: Tu energía estará reducida. Derrota a todos tus enemigos bajo esta condición.
Dificultad: ***
Experiencia: 800
Oro: 1200
Recompensa: Double Crest Blade para Talim
Tu energía inicia al 50%, así que para terminar las batallas rápidamente, trata de mandar a tus rivales a la orilla y sácalos del ring con un agarre o un golpe fuerte, antes de te eliminen.

Misión 3: MEROPE MONASTERY
Objetivo: El contador de tiempo se incrementa con cada enemigo que elimines. Derrota a todos tus rivales antes de que se agote el tiempo.
Dificultad: ***
Experiencia: 800
Oro: 3000
Al principio puede parecer difícil, pero toma en cuenta que en cuanto derrotes a un enemigo, el tiempo aumentará, así que trata de eliminarlos con ataques horizontales y verticales. Si tienes la oportunidad de sacar del ring a tu enemigo no dudes en hacerlo.

Misión 4: DESERTED VILLAGE
Objetivo: Los enemigos prefieren ataques verticales y están equipados con armas que les aventajan en rompimientos. Derrota a los enemigos bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 900
Oro: 1200
Recompensa: Schweizer Weapon para Raphael
Tu enemigo constantemente usa ataques verticales, así que mantén tu guardia lista. Contesta sus ataques con golpes verticales también como por ejemplo Abajo + Y.



Misión 5: CHARON'S PASS
Objetivo: Navega a través del calabozo y derrota al jefe.
Dificultad: ***
Experiencia: 1500
Oro: 3000
Recompensa: Juega con Sophitia, Archeron Weapon para Cervantes
Ahora te enfrentarás a otro calabozo, pero esta vez será de mayor tamaño, además de contener ciertos retos adicionales. El primer nivel tiene hielo en el que fácilmente te puedes resbalar, usa tu habilidad para usar el hielo a tu favor y sacar a tu rival del ring. El nivel 3 tiene un río de lava rodeándolo y, obviamente te dañará si lo tocas. En el nivel final, te enfrentarás al jefe del calabozo, en este caso Sophitia será tu rival a vencer. Usa tus mejores combos y agarres para eliminarla ya que es bastante rápida y te dará una gran pelea.

Capítulo 5: Altair

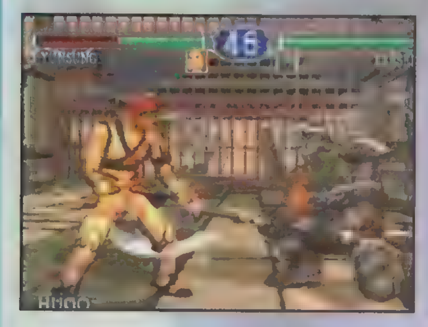
Misión 1: NEREID GORGE
Objetivo: Haz equipo con otros peleadores y derrota a todos los enemigos.
Dificultad: ***
Experiencia: 900
Oro: 2100
Recompensa: Extra Time Attack Standard Mode
Este es un combate de equipos, así que trata de usar toda tu habilidad para derrotar a tus oponentes antes de que ellos eliminen a todos tus aliados. El orden es premeditado, por lo que si por ejemplo estás jugando con Link, en esta misión será el último personaje en entrar a la batalla. Usa movimientos rápidos y agarres para evitar la derrota.

Misión 2: PARADISE OF ALTAIR
Objetivo: Tú eres el peor enemigo... Derrótate a ti mismo.
Dificultad: ****
Experiencia: 900

Oro: 1300
Recompensa: Soul Calibur evil Weapon para Xianghua
Si usas a Link, obviamente te enfrentarás a Link, y en base a tus conocimientos podrás terminar este nivel fácilmente. Solo recuerda los movimientos de tu personaje y trata de captar que es lo que tu rival va a hacer para que puedas adelantarte a sus ofensivas.

Capítulo 6: Aldebaran

Misión 1: CASTLE OF THE DEAD
Objetivo: Derrota al enemigo antes de que se agote el tiempo.
Dificultad: ***
Experiencia: 1000
Oro: 800
Te enfrentarás a Berserker, un oponente bastante impactante por su poder. Trata de escapar de sus ataques, que por cierto serán de gran alcance y de enorme poder. Puedes, si así lo deseas, sacarlo del ring, o usar tus mejores combos para vencerlo. Solo no olvides de usar tu guardia ya que será muy necesaria si quieres vencer a este rival.



Misión 2: CITY OF NASHIRA
Objetivo: Las ganancias monetarias se duplican con cada Victoria. Demuestra tu fuerza y gana los encuentros.
DIFICULTAD: ***
Experiencia: 1000
Oro: 300 (se duplica por cada pelea ganada)
La primer pelea es bastante sencilla y si decides continuar para ver si duplicas tus ganancias o terminas la misión. Si decides continuar, toma en cuenta que tu energía no se recuperará al 100% y que los combates se pondrán más difíciles a cada momento.

Misión 3: SEGINUS TEMPLE
Objetivo: Las armas de los enemigos tienen la habilidad de romper la guardia. Derrota a tus rivales bajo esta condición.
DIFICULTAD: ***
Experiencia: 1000
Oro: 800
Recompensa: Juega con Seung Mina
Si ganas esta batalla podrás escoger a Seung Mina, así que usa tus mejores habilidades, combos y movimientos especiales para ganar la batalla.



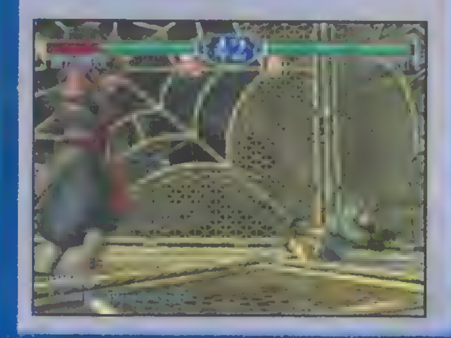
Misión 4: CRYTOMERIA RIDGE
Objetivo: Usa guard impact en los ataques de tu enemigo.
Dificultad: ***
Experiencia: 1200
Oro: 800
Debes romper la guardia de tu rival y atacarlo rápidamente. Otra forma de vencer es usar un agarre y lanzar a tu enemigo fuera del ring.

Misión 5: SIAM RUINS
Objetivo: El arma del enemigo absorbe tu vida. Derrota a tu rival bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 1200
Oro: 800
Extra Survival standard Mode
Con el Illusion Atack de Link, podrás ganar esta batalla, así que golpea repetidamente a tu oponente para disminuir su energía.

Misión 6: UNDERGROUND JUNO
Objetivo: Navega a través del calabozo infestado de enemigos y derrota al jefe dentro del tiempo limite.
Dificultad: ****
Experiencia: 2300
Oro: 3800
Recompensa: Labyrinth Stage, Halberd Weapon para Seung Mina
Conforme avanzas en el Weapon Master, los calabozos se vuelven más extensos y más peligrosos. En este calabozo hay 11 casillas. Los enemigos no serán tan difíciles esta vez y menos aún después de todo lo que llevas aprendido desde la primer pelea. Cuando llegues a la fase final, notarás que hay 2 jefes esta vez, te recomendamos que uses tus mejores movimientos y agarres para ganar el encuentro sin gastar mucha energía ya que no se te regenerará al 100%.
El segundo jefe será Astaroth, así que puedes usar tu arco, boomerang y bombas (si usas a Link) para causarle daño a distancia, ya que los ataques de este enemigo son de gran poder y pueden eliminarte en unos segundos.

Capítulo 7: Rigel

Misión 1: UNDERGROUND PRISON
Objetivo: Recibirás gran daño cuando caes al suelo o contra una pared. Derrota al enemigo bajo esta condición.
DIFICULTAD: ***
Experiencia: 1200
Oro: 1800
Usa el ataque Arriba + X. Esto te ayudará a terminar muy fácil con este nivel, o si así lo prefieres, prueba con otros combos para derrotar a tu enemigo.



Misión 2: RIGEL, SPIRITUAL CITY
Objetivo: Ni tu ni tu oponente, pueden usar guardia contra los ataques. Derrota a tu rival bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 1300
Oro: 1800
Recompensa: Hwangsea Palace, Phoenix Court Stage
Si quieres ganarle rápido a este oponente, usa el movimiento Abajo + Y. Si lo usas consecutivamente, tu rival será seriamente lesionado. Si te atacan, esquiva los golpes y usa el movimiento antes mencionado nuevamente hasta que hayas ganado.

Misión 3: FORBIDDEN GROUNDS
Objetivo: Derrota al enemigo.
DIFICULTAD: ***
Experiencia: 1300
Oro: 900
Recompensa: Soul Edge Weapon para Nightmare
Esta es una de las más grandes batallas que vas a enfrentar, ya que tu oponente será nada más y nada menos que Inferno.
En este combate debes ser rápido, certero y variado en tus ataques, así que usa tanto golpes de corta distancia como ataques a larga distancia con tu arco. Personajes como Cervantes, Ivy, Link o Necrid, son altamente recomendables para este duelo.

Capítulo 8: Merak

Misión 1: SIRIUS, CITY IN THE SKY
Objetivo: El tiempo se incrementa con cada enemigo que derrotes. Elimina a todos los oponentes antes de que el tiempo se agote.
Dificultad: ****
Experiencia: 1300
Oro: 5000
Este encuentro será difícil, así que trata de equipar una arma que cause mucho daño, por ejemplo con Link sería la Biggoron´s Sword, que a pesar de quitarte un poco de energía por cada impacto que generes, se compensa con la cantidad de daño otorgado a tu rival. Los primeros enemigos serás sencillos, pero no por ello te confíes, después, te enfrentarás a Ivy, quien realmente te enseñará que no todos los enemigos son fáciles de vencer. Así que usa tus mejores habilidades con todos los rivales de este nivel. Recomendamos combos y ataques básicos.



Misión 2: CRYSTAL MINE
Objetivo: La habilidad para golpear a tu enemigo se incrementa, pero tu energía disminuye conforme avanza el tiempo. Derrota a tu enemigo bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 1400
Oro: 2000
Esta es una carrera contra el tiempo, si te tardas puedes fallar, así que realiza tus movimientos más poderosos para ganar tiempo o si lo prefieres trata de sacar del ring a tu enemigo para que no tengas problemas con la misión.

Misión 3: DUHBE ARENA
Objetivo: Empuja a tu enemigo hacia la pared y utiliza los wall combos para derrotarlo.
Dificultad: ***
Experiencia: 1400
Oro: 2000
Para este nivel, necesitarás a algún personaje que haga movimientos rápidos como Maxi o Yoshimitsu. Usa patadas o golpes para empujar a tu rival hacia la pared y ahí inicia una serie de combos para disminuir su energía rápidamente.

Misión 4: IO'S VASE
Objetivo: Las ráfagas del viento han incrementado su poder. Elimina a tu enemigo bajo estas condiciones.
Dificultad: ***
Experiencia: 1400
Oro: 2000
A pesar de su aspecto, esta misión es bastante sencilla. Solo haz unos movimientos rápidos o usa el ataque Arriba + Y, y tu oponente no sabrá ni que le paso.

Misión 5: Phantom Cave
Objetivo: Cruza por el calabozo lleno de enemigos y derrota al jefe.
Dificultad: ****
Experiencia: 3100
Oro: 6200
Recompensa: Recompensa: Egyptian Crypt Stage
Para habilitar este nivel, juega en el sub capítulo 4. Este calabozo estará lleno de Lizardman, pero eso no indica que al terminar el nivel puedas activar a Lizardman para jugar con el. Así que sigue las casillas y enfréntate al ocupante de la casilla, llega hasta el final para pelear contra el jefe del calabozo que para seguir con la tradición es otro Lizardman.

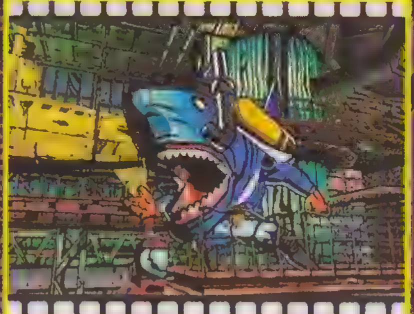
Misión 6: GRAND SHRINE OF MERAK
Objetivo: La energía de tu enemigo se recupera con el tiempo. Derrota a tu oponente bajo esta condición.
Dificultad: ****
Experiencia: 1400
Oro: 1200
Es tiempo de enfrentarte a Nightmare, pero no será fácil. Este es uno de los rivales más difíciles y más ahora que su energía se recupera, trata de usar giros para evadir su espada y atácalo inmediatamente.
Nightmare es un rival lento, pero sumamente poderoso.

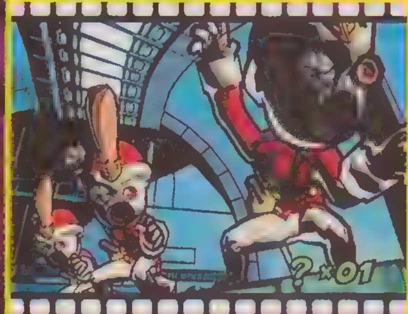
Por este mes hemos llegado al final de estos tips, pero no te pierdas el siguiente número porque encontrarás mucha más información de este excelente juego que Namco ha puesto en nuestras manos.


¿quién eres?
¿Impuestos? flojera. ¿Política extranjera? más flojera. Olvida las políticas y únete a la fiesta con Mario Party 5. Más de 60 nuevos mini-juegos hacen de esta fiesta toda diversión y nada de políticas. Mario Party 5. Solamente en el Nintendo GameCube.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Comic Mischief
MARIO PARTY 5
NINTENDO
GAMECUBE
© 2003 Nintendo. © 2003 Hudson Soft. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo. www.marioparty.com

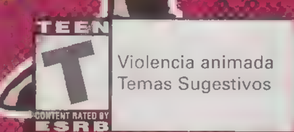
VIEWTIFUL JOE™

UN TIPO ORDINARIO EN UN JUEGO EXTRAORDINARIO



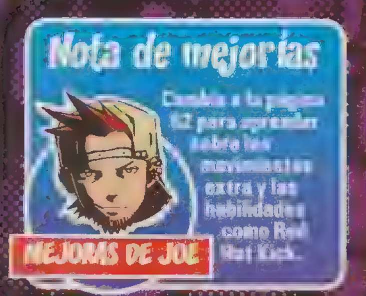


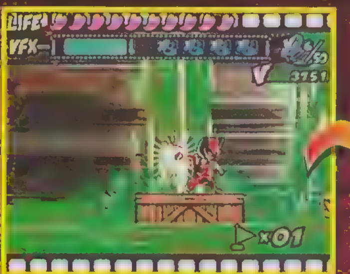
Con un arte muy llamativo, una historia hilarante y quizá, los enemigos más originales que puedes encontrar en este año, Viewtiful Joe es como una historieta con recursos de cinematografía. En nuestro reporte anterior, cubrimos el primer nivel, ahora, exploraremos otros 2 sensacionales niveles.

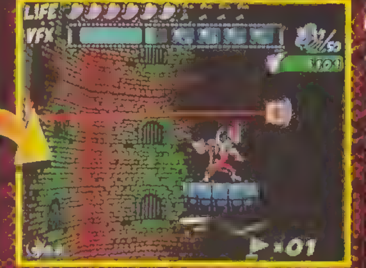


NIVEL 2 LA HISTORIA CONTINÚA...

Los super poderes de acelerar y slow que tiene Joe, son de los más importantes por dominar. Hay diferentes efectos en el entorno y habilitan nuevos movimientos. En el nivel 2, rápidamente aprenderása controlar tu barra de VFX. No dejes que se termine o te transformarás de nuevo en el ordinario Joe hasta que la recargues.



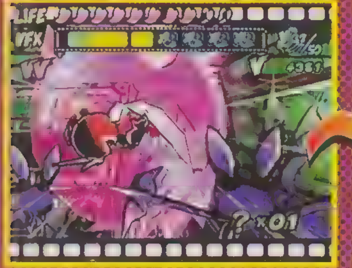




Manejo del tiempo

En cuanto usas la movilidad de aceleración, puedes incrementar el nivel de líquidos en el juego. Úsalo para mover cajas flotantes y posteriormente, usa el Slow para evadir los lasers y murciélagos.

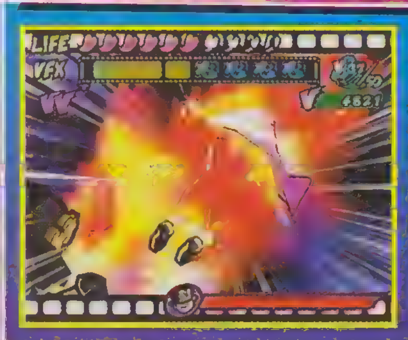
Aléjate murciélago, no me molestes





Una vez que hayas llegado a la bandera, prepárate para los murciélagos, ya que el siguiente cuarto está lleno de ellos. Si gustas, practica un poco la Zoomed-In spin Kick, porque si los murciélagos te atrapan, tendrás problemas.

EL REGRESO DEL JOKER



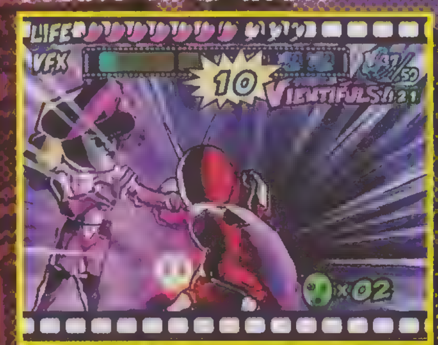
La contienda será un movimiento rápido contra Joe, usa aceleración para avanzar. Mantente atento para la oportunidad de atacar al Joker con sus propias balas y usa slow y golpes con acercamiento para derrotarlo rápidamente.

Auto en movimiento



En las calles, prueba tu uppercut para enviar a los robots mareados hacia sus contrapartes voladoras. Toma los power-ups que están sobre ti y mira en ambas direcciones para evitar que te atropellen.

Problema al doble



Un movimiento recomendable es esquivar un puño y usar tus combos contra la banda completa. Cuando las gemelas se muestren, intenta aturdirlas y después usa un slow-punch y luego un spin-kick.

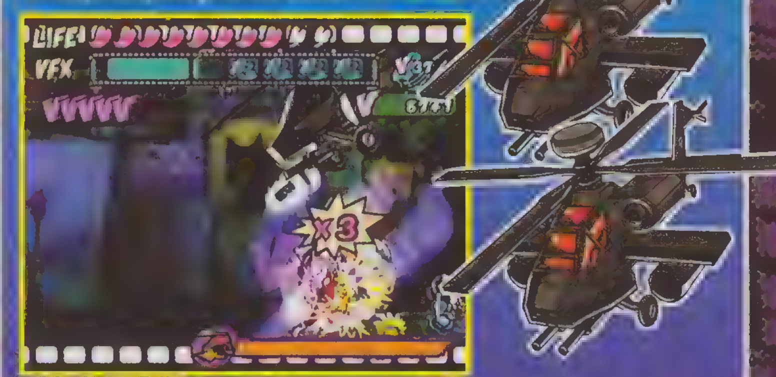
Autobus Expreso



A continuación, el río estará lleno de hamburguesas, pero no te preocupes. Salta en un autobus que se acerque, aumenta poder manteniendo presionado el botón de slow y suéltalo para atacar.

ANTINAVES DE COMBATE JOE

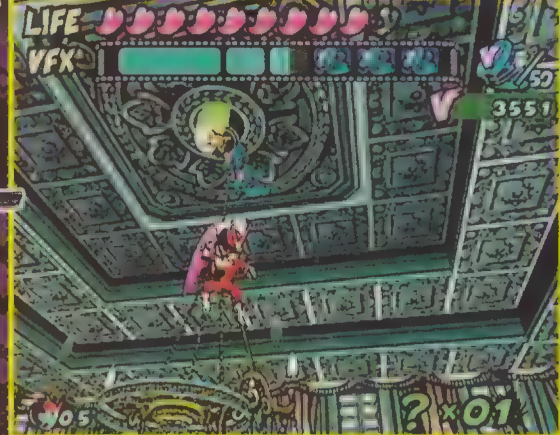
Habrá 2 helicópteros atacándolo esta vez. El momento en el que estos artefactos son más vulnerables, es cuando bajan a descargar tropas, así que usa slow e intenta atacar con el Zoom, o simplemente esquiva a los enemigos en el piso e intenta golpearlos contra el helicóptero para generar daño.



Cuando escuchaste los sonidos tradicionales del helicóptero, así como sus prominentes armas te impresionaste, pero ahora es tiempo de actuar. Trata de usar tus mejores movimientos y todo lo que has aprendido para que no tengas problema alguno en esta ocasión.

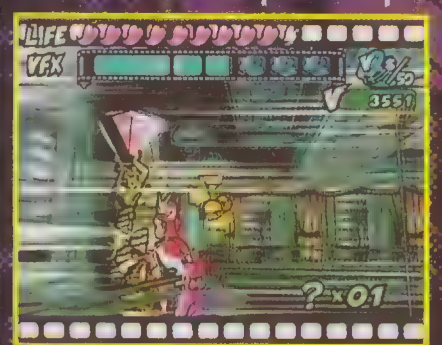
EL HOTEL

En la mayoría de los hoteles, mucha gente te recibe con un cordial saludo, pero en este juego, los robots piensan diferente. Encuentra al encargado del lugar y comunícale tus pensamientos.



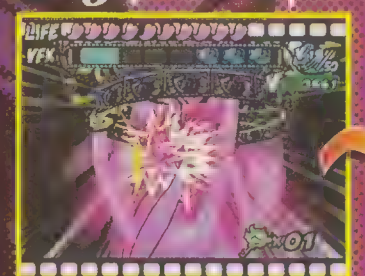
Una vez que hayas derrotado a los enemigos, salta hacia la figura del techo (es un punto fácil, los power ups están en la orilla de una flecha apuntandole directamente).

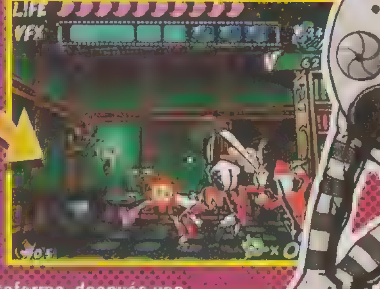
Los diamantes son para siempre



Trata de conseguir los diamantes en cada esquina del cuarto. Destruye la base de cada diamante para poder tomarlo, después usa dos de ellos para abrir la puerta que está hacia la derecha. No olvides colectar todos los carretes que están en tu camino.

Amigo, vamos por un libro





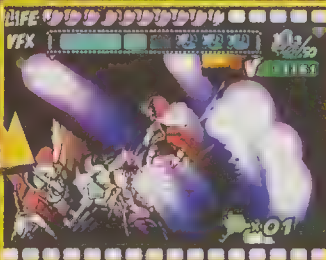
Usa el efecto del slow y ve hacia la plataforma, después usa aceleración para levantarla y llegar hacia el techo. Ahora es tiempo de patear enemigos y conseguir libros para abrir la puerta.

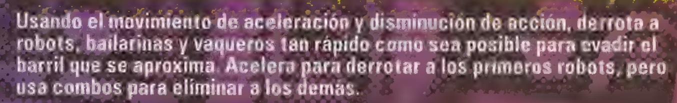


Un hombre al ataque

Para tomar los items en el fondo, deberás alcanzar el Mach Speed Level 2; para los más lejanos, necesitarás por lo menos el nivel 3. Mantente alerta de todos los enemigos ya que en cuanto te vean pueden abrir las cajas del fondo.







Usando el movimiento de aceleración y disminución de acción, derrota a robots, bailarinas y vaqueros tan rápido como sea posible para evadir el barril que se aproxima. Acelera para derrotar a los primeros robots, pero usa combos para eliminar a los demás.

Bombardero

En el hotel tendrás que encender bombas con tu ataque de aceleración, después usa slow y golpealas. Si tu timing es bueno, las bombas explotarán en las puertas, paredes y techos.



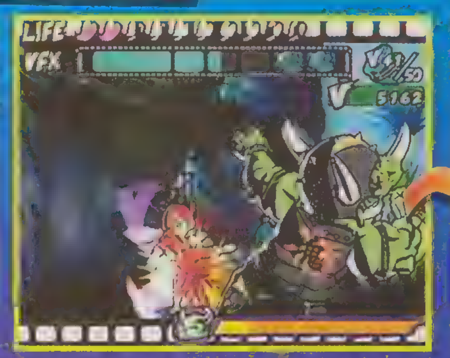
Golpea la bomba

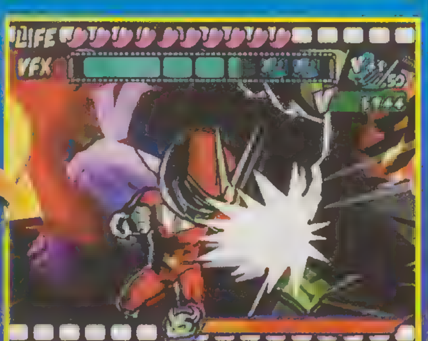
Usa el uppercut con slow motion para golpear la bomba hacia lo alto del portal, con lo que se podrá activar. Después, usando Slow, golpealo contra la pared para que explote y abra un pasaje hacia una oficina.



HULK DAVIDSON

Trata de conseguir que el hacha de Hulk no este a una distancia que pueda golpearte, porque su impacto dará justo en el suelo y te quemará (Si te quemas, usa aceleración para quitarte el fuego). Tu enemigo es vulnerable cuando se golpea contra la pared y se aturde. Trata de golpear sus misiles para regresarselos y después acerca la vista y golpealo cuando baje la guardia.

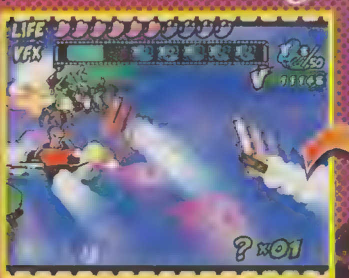


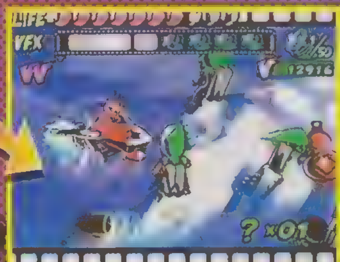


NIVEL 3 — 2,000,000 DE LEGUAS BAJO EL MAR

Joe debe usar su nave para pelear contra el jefe. Además, tendrá que volar a través del espacio aéreo hostil y pelear contra jets y robots antes de dirigirse bajo el agua para invadir la base enemiga.

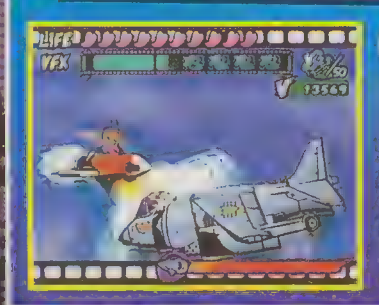
Los cielos enemigos





La nave está armada tanto con misiles como con bombas. Las bombas son muy útiles contra enemigos que se aproximan por debajo. Mira las señales rojas en el área, ya que te darán VFX ilimitado temporalmente.

HARRIER JET

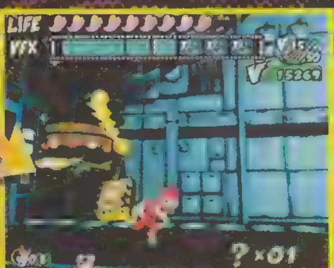


Combate aéreo

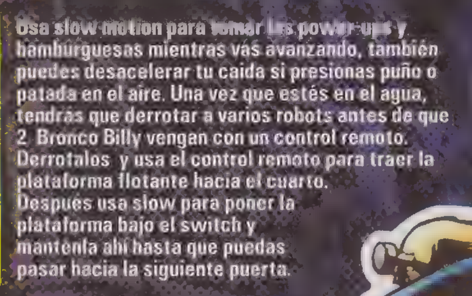
Escucharás el calentamiento del jet antes de que te empiece a disparar. Quítate del camino y depués usa slow motion para arrojar bombas en el techo y para dispararle misiles por la parte posterior.

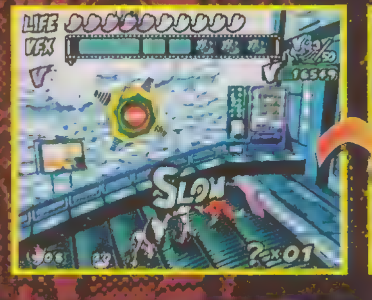
Descendiendo

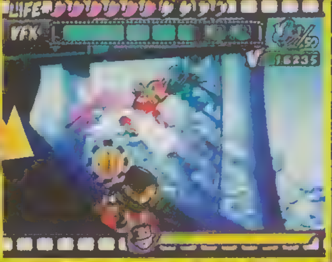




Usa slow motion para tomar los power-ups y hamburguesas mientras vas avanzando, también puedes desacelerar tu caida si presionas puño o patada en el aire. Una vez que estés en el agua, tendrás que derrotar a varios robots antes de que 2 Bronco Billy vengan con un control remoto. Derrotalos y usa el control remoto para traer la plataforma flotante hacia el cuarto. Después usa slow para poner la plataforma bajo el switch y mantenla ahí hasta que puedas pasar hacia la siguiente puerta.



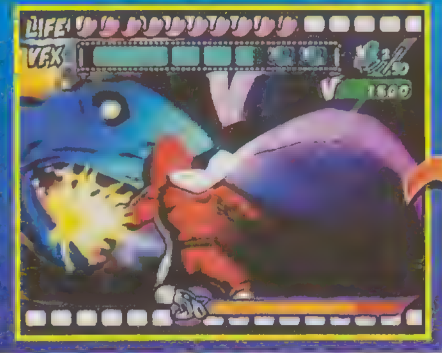


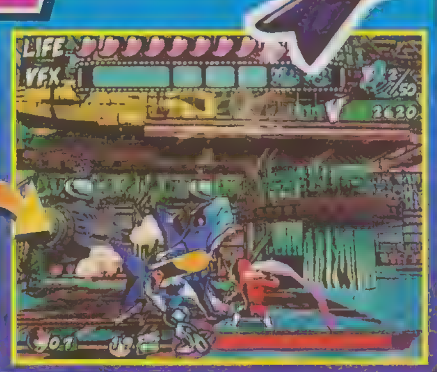


Además de los robots, peces y pirañas, tendrás que enfrentarte con protectores de energía rotantes. Derrota al Joker para accesar a la slot machine y conseguir la llave que abre la puerta que está hasta el principio. Podrás pelear por todo el camino de regreso o usar aceleración para evadir a tus rivales.

GRAN BRUCE

Bruce es un tiburon muy hostil. Usa los puños y patadas con zoom para atacarlo, pero ten cuidado, porque si se aproxima a tí, te agarrará y sacudirá, dañandote considerablemente. Cuando el nivel del agua aumente, podrás encontrar a Bruce en el fondo de la piscina, antes de que comience a recuperar su energía. Fuera del agua, esperalo, después muevete usando zoom-in con puños en slow motion para terminarlo.







¡NUEVO Y MEJORADO!

No es el camino del héroe en la pelea es el tamaño de la pelea en el héroe...Al principio, Joe tendrá movimientos básicos para combatir a sus rivales, pero conforme consigas puntos adicionales, podrás comprar nuevos movimientos.

Patada en diagonal



La patada en diagonal es muy funcional, ya que tanto te sirve para atacar, como para colectar objetos en el aire. Usala repetidamente en enemigos en el piso para que se sigan dañando unos a otros.

EL salto de Joe



Una combinación de puños y patadas mientras saltas, es bastante útil. En ocasiones, un simple puño o patada en el aire te mantiene a distancia. Aprende a usar este movimiento para lograr grandes combinaciones.

Barrida



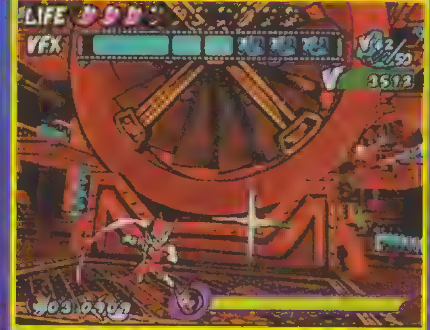
Una patada de barrida que te transporta por toda la pantalla, es una gran forma de atacar a tus enemigos y unir combos. Puedes atacar a distancia y después golpear a tus enemigos generandoles daño considerable.

Ukemi



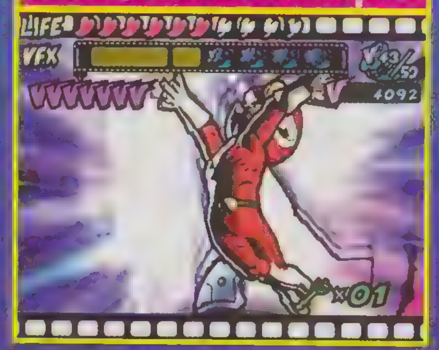
Ataques que golpean con tus pies, generan gran daño y generalmente el movimiento Ukemi cura su dolor. Mientras caes, acerca la cámara antes de que toques el suelo. Así, tu daño será menor.

Cargador Turbo de VFX



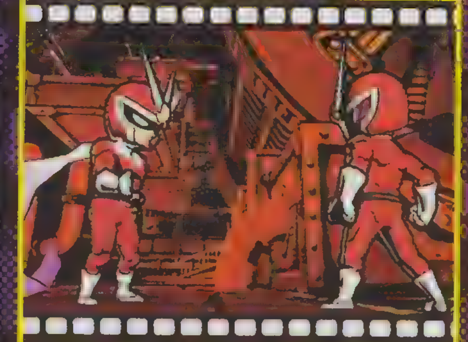
Esta es la mejor habilidad que tu dinero puede comprar, el Cargador Turbo duplica la velocidad con la que se regenera la barra de VFX, manteniendote en acción por más tiempo. Así que te recomendamos que la compres.

Viewtiful Por siempre



Mientras esquivas un ataque en slow motion, acerca la cámara. Tomaras una postura, con la que podrás dañar a todos los que están alrededor de ti. Necesitas mucho VFX, pero es un buen precio a pagar.

¡Y... ESCENA!



En lo personal, nos encanta este juego, y rapidamente notarás porque. Está lleno de buenos efectos, confrontaciones dramáticas y demás eventos como en las peliculas reales. Todavia falta mucha acción por enfrentar en este juego, asi que en definitiva, si tienes una oportunidad de checarlo, no te lo pierdas.




¿quién eres?
El cielo es el límite en Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3.
Ahí hay trajes Tanooki, Fire Flowers y si esto no es suficiente,
cada paquete de juego viene con 2 tarjetas para tu e-Reader.
Una tarjeta Power-up y una tarjeta Level. Lánzate por el tuyo.
SUPER MARIO BROS. 3
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Technology" es licenciado por Olympus Optical Co. LTD.





galería



1- Charles Martinet, Pepe Sierra y Gus Rodríguez en su loca carrera de Mario Kart Double Dash!!.

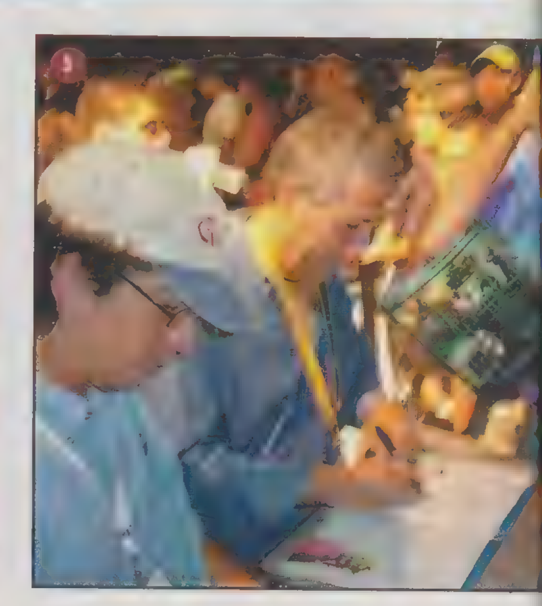
2- Mientras todos trabajábamos el agente Smith se daba un rato de entretenimiento.

3- Un autógrafo para un fan de Club Nintendo en su edición especial 2003.

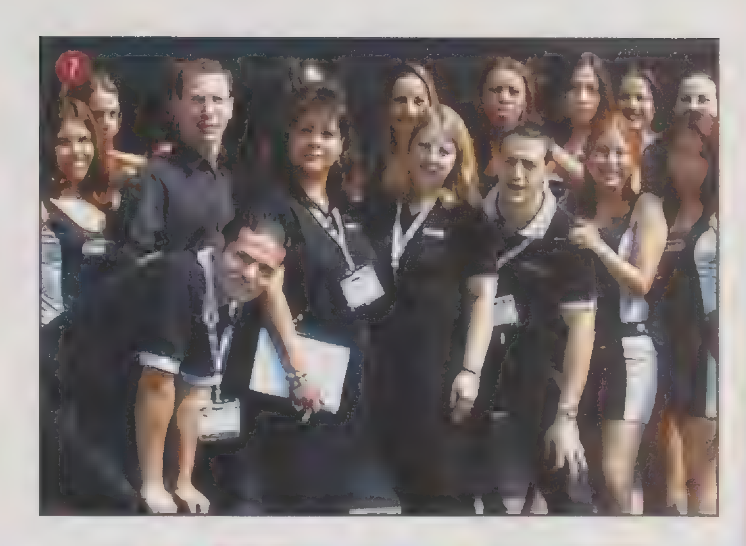
4- Todos a bailar el ritmo de moda... !ashushuuaa, ashushuuaa, ashushuuaaj.

5- Nadie quería perderse un autógrafo de nuestros editores Gus y Pepe, incluso las edecanes de la competencia.











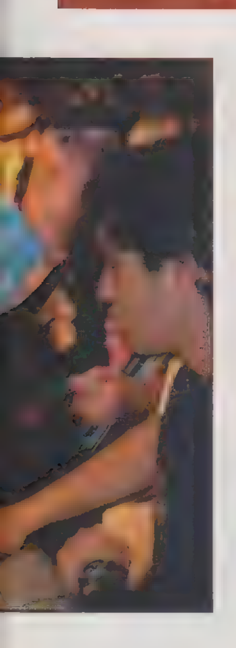
6- Nos dimos cuenta que los clones no son exclusivos del agente Smith, Trinity también se multiplico.

7- El equipo de Nintendo of America, ellos fueron los encargados de traernos tantas sorpresas.

8- Si no basto con la primera, aquí tenemos otra Trinity mandando un saludo a los lectores de Club Nintendo.

9- Muchos se suscribieron a Club Nintendo, aún cuando no trajeran la camiseta puesta.

10- También las edecanes de Nintendo se dieron tiempo para jugar antes de que se abrieran las puertas.









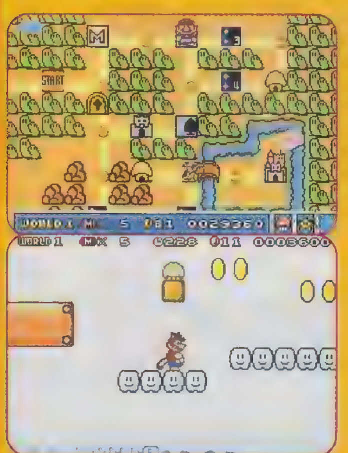
Sin duda uno de los mejores juegos de Mario creado hasta el día de hoy, y aunque aquí en la redacción no logramos ponernos de acuerdo con el lugar que debería de ocupar, todos lo hemos puesto dentro de nuestros 3 juegos de Mario favoritos.

En Super Mario Bros. 3 tienes dos formas para llegar al final: la rápida y fácil o la larga y complicada. Claro, si terminas el juego por la vía larga obviamente tendrás tu recompensa, pero, como no queremos echarte a perder la sorpresa, mejor te vamos a dar a conocer la mejor ruta para terminar el juego en muy poco tiempo.

Si eres novato y es la primera vez que pones tus manos en esta joya del videojuego, te recomendamos que sigas los pasos que te damos para terminar el juego por primera vez, ahora bien, si eres ya todo un experto y te lo sabes de memoria, pues mejor dedícate a terminar los 90 niveles del juego.

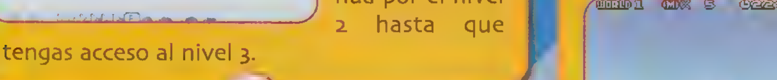
Pasos para terminar Super Mario Bros. 3

Mundo 1



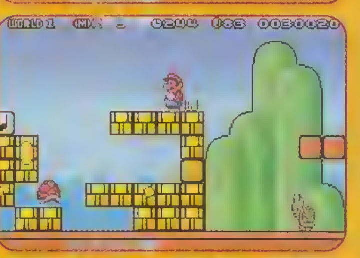
Nivel 1

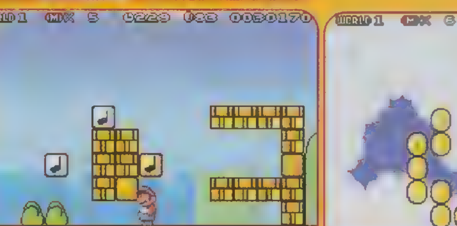
Pasa por este nivel hasta llegar al final, no hay nada realmente importante que recoger aquí, si quieres, toma el 1-UP que está arriba en las nubes. Continúa por el nivel 2 hasta que tengas acceso al nivel 3.



Nivel 2

Al igual que en el Nivel 1, no hay mucho que hacer, llega a la meta y dirígete al nivel 3



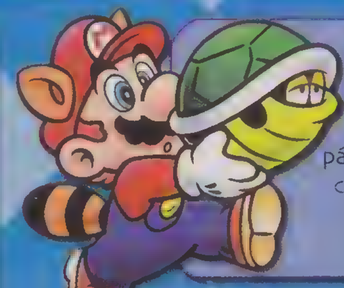




Nivel 3

Al inicio, colócate dónde muestra la foto, después, aplasta la tortuga y arrójala hacia la izquierda para que rebote en los bloques con las notas musicales, espera a que el camino quede libre y ahora da un salto para que aparezca un bloque color rojo. Salta sobre el bloque y llegarás a una escena de bonus, toma el 1-UP y llega al del nivel bonus.





Para deshacerte del molesto sol, carga una tortuga, párate de frente a él y cuando se te lance te desharás de los dos.



Items

Mushroom: El clásico hongo para hacer crecer a Mario.

Fire Flower: Al igual que el hongo, ésta flor no podía faltar en la lista de ítems. Con ella podrás atacar a distancia arrojando bolas de fuego, pero no podrás eliminar a ciertos enemigos.

Starman: El poder de la estrella te hace invencible por algunos segundos, aprovecha sabiamente este poder.

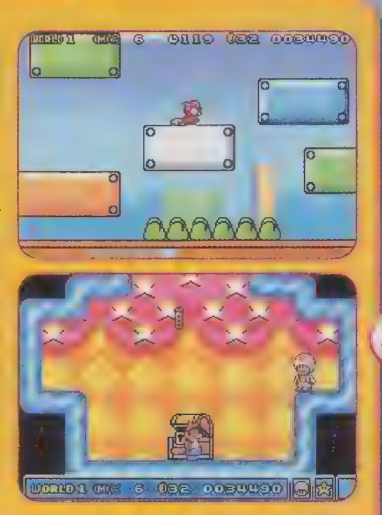
Super Leaf: Con esta hoja, Mario tendrá el poder para volar por los cielos por unos instantes (debes correr para llenar tu barra de energía)

Frog Suit: Con este traje, ¡Mario podrá nadar como rana debajo del agua.! Procura usarlo en niveles donde tengas que nadar mucho o las corrientes de agua te impidan anavzar, usarlo en tierra es un desperdicio ya que te vuelves lento y realmente no tomas ventaja de la habilidad de este traje.

Tanooki Suit: Uno de nuestros favoritos, el traje Tanooki te permite convertirte en estatua (presiona abajo + A) por unos segundos y esquivar a toda clase de enemigos, además también puedes volar llenando tu barra de energía.

Hammer Suit: Uno de los ítems más difíciles de encontrar, pero también no de los más útiles. Con este traje puedes arrojar martillos a tus enemigos y si te agachas, puedes detener casi todos los ataques que te hagan, cuando encuentres uno, guárdalo muy bien pues podrías necesitarlo en algún nivel complicado. Este traje te brinda un poco de fuerza extra para derrotar a todos los enemigos más fácilmente, incluyendo a Bowser.

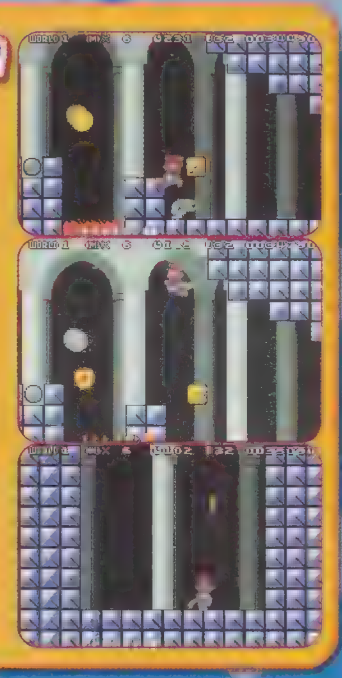
Al salir, regresa un poco hacia la izquierda y agáchate sobre la plataforma de color blanco, espera unos segundos para que puedas pasar detrás del fondo, corre hacia la derecha (ten cuidado con los enemigos) hasta que llegues, pases por detrás de la meta y llegues a un cuarto donde debes tomar la primera flauta.



Si lo deseas, puedes hacer una parada en los mini juegos para conseguir vidas e ítems.

Fortaleza

Sortea todos los obstáculos hasta llegar al punto que se ve en la imagen, ahí, espera a que Dry Bones llegue hasta ti para aplastarlo. Una vez que lo aplastes, corre hacia la puerta pero no entres, toma vuelo para poder subir hasta el techo. Pégate del lado derecho hasta que la pantalla no avance, después presiona hacia arriba para entrar a un cuarto oculto, déjate caer y toma la siguiente flauta.



Mundo 2

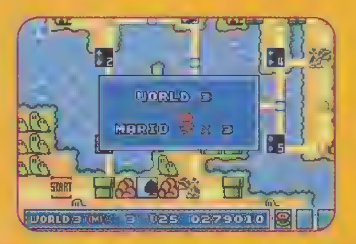
Avanza por todos los niveles hasta que alcances a las tortugas del mapa, una de ellas te dará el martillo. Al obtener el martillo, ve y párate junto a la roca que indica la fotografía, derrota al enemigo para obtener la t ercera flauta y entra a la casita del hogo donde podrás obtener un Frog Suit. Si llegas hasta el final del nivel y derrotas al jefe del barco, te darán de recompensa una Lakitu's Cloud, este ítem te será muy útil en el mundo 8.





Mundo 3

Si llegaste hasta este mundo, utiliza una de tus flautas para llegar al mundo 9. Una vez ahí, entra al mundo 7. Ya que estés en el mundo 7 usa tu otra flauta para llegar hasta el mundo 8.



Mundo 8

El primer tanque pásalo usando tu habilidad tratando de permanecer fuera del alcance de los enemigos. Mata a los Rocky Wrench después de que te avienten su llave. Si estás frente a un cañón brinca de inmediato. Si estás debajo de un cañón espera a que dispare y después brinca. Al final tendrás que vencer al Boomerang Brother. Hazlo con calma, sin desesperarte. En el siguiente barco déjate caer al agua sin miedo, procura hacerlo en el primer espacio que veas entre cada navío. Nada por debajo de los barcos y no te detengas hasta ver un tubo donde encontrarás a tu enemigo. Atraviesa las manos que te jalan lo más rápido posible; si te atrapan, procura pasar ese nivel usando tus propios recursos, no utilices ítems a menos que sea necesario.







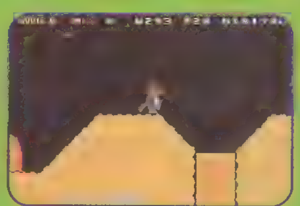
Nivel 1

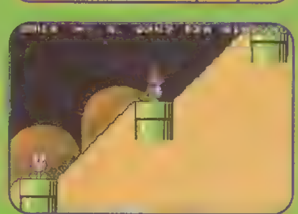
Para este nivel necesitas al menos usar una Super Leaf. Encarrérate de un lado a otro y llena tu barra de energía para poder volar. Elévate lo más posible (en forma diagonal) para alcanzar el Warp Pie con el número 1, entra y pegale al bloque para obtener vidas. Antes de salir vuelve a tomar velocidad para que antes de tomar el tubo, des un pequeño salto y asi no pierdas velocidad. Al salir, presiona A inmediatamente para lograr aventajar gran parte del nivel y alcanzar la salida.



Nivel 2

Avanza hasta que veas unas arenas movedizas; déjate caer por ahí, no hay ningún peligro. Al tocar fondo, camina hacia la izquierda para entrar a un tubo, dentro encontrarás una Super Leaf. Al salir, quédate quieto pues un par de Piranha Flowers te estarán esperando. Espera a que te disparen y continúa hacia la derecha. A continuación verás una pendiente, si tienes tus orejas de mapache, toma un poco de velocidad y vuela para brincar el precipicio, si no, encarrerate y justo en la orilla salta para llegar del otro lado.





Fortaleza

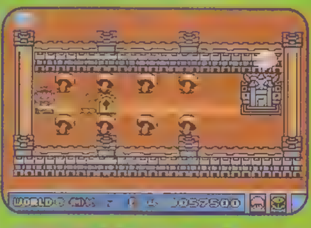
Si tomaste la Lakitu's Cloud úsala y evítate la molestia de pasar por este enfadoso laberinto, pero si no traes contigo este ítem, tendrás que atravesar toda la fortaleza.

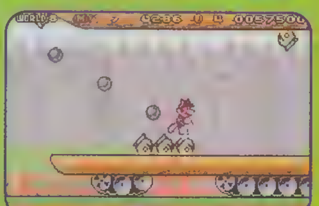




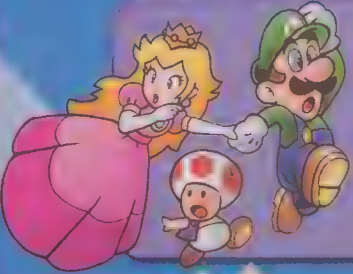
Castillo de Bowser

Antes de poder llegar al castillo, tendrás que pasar una vez más por un tanque). Puedes usar un Mushroom, una Super Leaf o lo que gustes, aunque realmente no es necesario que desperdicies un buen ítem aquí; simplemente ten cuidado con las bombas, cañones y enemigos que te ataquen. Necesitarás de toda tu habilidad para poder pasar por aquí.

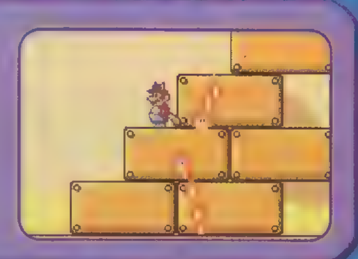




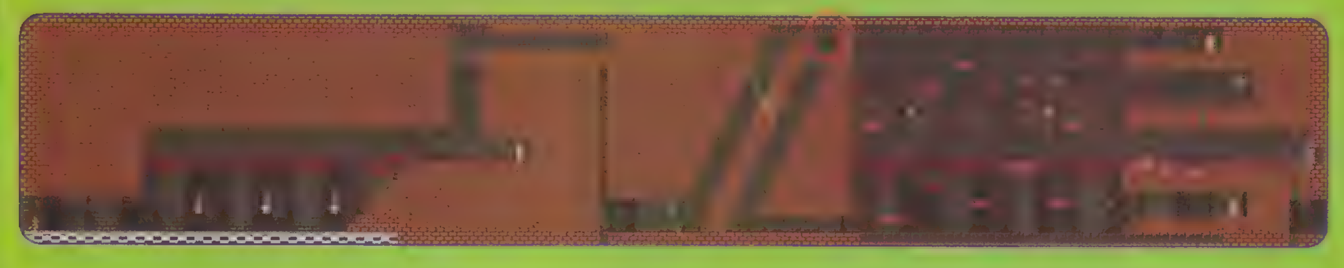




A las flamitas del desierto puedes eliminarlas si atacas con la cola cuando apoyen la cabeza en el piso.



Usa tus P-Wing para pasar este nivel fácilmente. Al inicio, vuela pegado al techo todo el tiempo para evitar los rayos de las estatuas, después, sube por el hoyo en la pared hasta llegar lo más arriba posible. Continúa hacia la derecha y déjate caer lentamente por donde está la dona. Sigue hacia la derecha hasta llegar a unas como escaleras, ahí sube con cautela y no toques los roto-disc; pásate del otro lado y no bajes, pégate a la pared y salta para descubrir un 1-UP (justo donde lo marca el círculo rojo), ahora, vuela agachado para pararte sobre el bloque que descubriste, párate para pasar del otro lado del muro. Continúa volando pegado al techo hasta que llegues a la puerta.



En el siguiente cuarto vuelve a pegarte al techo y ten cuidado con las llamas que te arrojan. ¡Ahora si prepárate para pelear contra Bowser!



Bowser



Para derrotar a Bowser debes seguir la siguiente técnica:

Espera a que te arroje sus flamas y esquívalas, cuando veas que se queda quieto por un momento (como aguantando la respiración), prepárate pues saltará hacia ti para aplastarte. Quítate de su camino para que en lugar de recibir daño, Bowser rompa los ladrillos rojos que están en el piso; repite la operación hasta que Bowser haga un hoyo en el piso y caiga por ahí cuando intente atacarte.

¡Felicidades, has vencido a Bowser! Pero no creas que aquí termina todo, ahora te faltan muchos niveles por completar y jefes por vencer. Termina el juego al 100% para descubrir nuevas sorpresas.







¡Extras!

Ahora que has terminado el juego seguramente te preguntarás ¿qué más?

Si completas todos los niveles del juego, al volver a iniciar tendrás acceso total a cada uno de los mundos y sus respectivos niveles

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 cuenta con varios extras que le dan mucho más vida al juego. Entre estos extras está la nueva opción de conectar tu juego con el e-Reader.

Hay varios tipos de tarjetas, entre ellas podrás encontrar Demo Cards (tarjetas con demostraciones de jugadas espectaculares), Power-up Cards (tarjetas con ítems, vidas, trajes, etc) y Level Cards (tarjetas con niveles nuevos nunca antes vistos). Las tarjetas se venden por separado y las puedes usar las veces que quieras.

La ventaja de estas tarjetas es que expande tu juego aún más y si necesitas ayuda o quieres llenar tu inventario de puras P-Wing lo puedes hacer.

Si tienes oportunidad, cómprate un par de sobres con estas tarjetas para hacer tu juego más duradero.











Centro de ENTRENAMIENTO

¡Hola a todos de nuevo! Su amigo Panteón está de vuelta para platicarles más de este universo tan vasto en el que podemos entrenar a nuestros inseparables amigos, los Pokémon. He recibido muchos mails y cartas con sus dudas, quejas y demás comentarios, especialmente sobre el tema de las cartas de Pokémon, que se ve que llamó mucho la atención; de manera que decidí volver a hablarles de esta particular manera de jugar Pokémon, pero esta vez, veré lo más nuevo del Trading Card Game. Asímismo, les responderé un par de preguntas que me llegaron, así que empecemos.

Hola, me preguntaba, ¿tú sabes si los Pokémon acerca de los que leí en una de las revistas, Dark Charmeleon, Dark Arbok, etc. aparecen en las versiones Ruby y Sapphire?

Luis Alberto

Hola Luis, pues temo decirte que ambos Pokémon pertenecen a un tipo exclusivo que sólo aparece en TCG que son los "Pokémon Dark". Estos Pokémon se hicieron "malos" dado a que fueron entrenados por miembros del equipo Rocket, por lo que tienen tendencias menos amigables que los normales y de ahí que sus ataques sean tan devastadores. Hasta el momento, no se han incluido este tipo de Pokémon en ninguna de las versiones, al menos, no que se note específicamente. Se supone que todos los Pokémon que traen los Rockets son malos pues están entrenados por ellos, pero no tienen ningún distintivo. Esperemos que se les ocurra implementar esta modalidad en próximas versiones, sería bueno que los Pokémon pudieran ser entrenados Dark o normales en las versiones de los videojuegos.

¿Me podrías decir qué precio tienen las cartas y dónde las puedo conseguir?

Luis Eduardo

Hola, tu sección esta muy bien hecha; además yo sigo siendo un fan de Pokémon, pero me encantaría saber ¿dónde puedo encontrar las cartas de Pokémon? Pues se me hace que están muy padres pero las he buscado y no las encuentro. ¿Y cuál es el costo aproximado?
Felicidades por tu sección.

José Eduardo Juárez Hernández

¿Dónde puedo conseguir mi Deck y los Booster Packs?

Ángel Ramón

Gracias a todos por escribir. Tanto los Decks, como los Boosters de Pokémon TCG se pueden comprar en las tiendas especializadas de cómics. Ahí hay un buen surtido de este tipo de tarjetas y otros juegos similares como el juego original de culto: "Magic, The Gathering", "The Lord of The Rings" y otros. Ahora bien, los lugares varían dependiendo del estado en el que se encuentren, por eso les recomiendo darse una vuelta por el centro de sus estados o en las plazas comerciales, donde es muy posible que haya locales de cómics en los que pueden adquirir sus cartas. Sobre los precios, obviamente varían dependiendo del lugar al que vayan y del artículo que compren; pues no vale lo mismo un deck de principiante que uno nuevo con tecnología de punta. Además deben tomar en cuenta que las cartas varían en su precio dependiendo de lo raras que sean, esto se ve mucho cuando las compras por separado con coleccionistas.

¿Qué tal, cómo están todos por allá? Tengo una duda con respecto al juego de cartas de Pokémon y es que como todos saben, existen varias series de estas cartas como las que son compatibles con el e-Reader y las normales. Mi pregunta es: ¿se pueden usar todas estas cartas en el mismo juego o deck o no son "compatibles" unas con otras? Espero que me puedas resolver esta duda, gracias

Pues primero déjame decirte que se te olvidó firmar tu mail, así que no pude incluir tu nombre. Ahora bien, todas, absolutamente todas las cartas de Pokémon son compatibles unas con otras, no importa si son de los primeros decks o si son cartas de los más nuevos tipos; todas pueden interactuar unas con otras. Lo que sí tienen que definir es con qué reglas van a jugar; porque por ejemplo, si juegas con las reglas anteriores, nada más pueden subir un Pokémon y con las nuevas reglas puedes subir hasta dos, justo como en las versiones Ruby y Sapphire. Pero los ataques, energías y efectos son los mismos y pueden interactuar entre sí sin problema. Solamente deben poner en claro qué reglas van a seguir y estarán listos para jugar.

Hola, soy Alessandro Pelayo Sánchez de Tecate B.C. Soy un gran fan del juego de Pokémon TCG y quería saber cada cuando se llevan a cabo las ligas porque estoy más que listo para ganar con mi baraja de fuego. Respóndeme por favor.

Mira mi buen Alessandro, las ligas varían mucho dependiendo del lugar en el que estés, te recomiendo que te informes acerca de qué torneos y ligas se organizan en cada localidad para que puedas participar. Si quieres conocer más acerca de las ligas y torneos, te recomiendo que consultes a mi gran amigo Ives Roundtree de Pokémex (www.pokemex.com), quien es un expertazo de TCG y conoce y organiza competencias continuamente en México y sus alrededores.



Una vez que hemos aclarado las dudas de los lectores que me hicieron favor de hacerme llegar sus mails y cartas, pasaremos al "update" del TCG. Primero que nada, el cambio más trascendental es que al igual que en las versiones Ruby y Sapphire, ahora podrás jugar con dos Pokémon activos a la vez. Para evitar confusiones, te diré rápidamente que el chiste es que aunque haya dos Pokémon activos, solamente uno podrá atacar, pero ambos podrán recibir daño. También es importante tomar en cuenta que algunas de las cartas más nuevas (ya sean Pokémon o Trainers) pueden afectar a uno o a ambos Pokémon activos.



Otra de las cosas más cambiantes conforme se van lanzando más modelos de cartas son los Trainers. Conforme van apareciendo más decks y cartas, es necesario darles apoyo y que los duelos lleguen a otro nivel. Por ejemplo, antes tenías la carta Bill, que te permite tomar dos cartas al jugarla en tu turno (además de la que tomas al principio de tu turno). Salió la carta Bill´s Teleporter, la cual te permite, si obtienes cara en un volado, tomar cuatro cartas en vez de dos. Otro ejemplo es el malévolo Imposter Prof. Oak, cuya carta hace que tu oponente reintegre su mano a su deck, barajee y tome otras siete cartas. El "update" de esta carta es Imposter Prof. Oak´s Revenge, que hace el mismo tipo de efecto, pero con la condición de que tu oponente deberá tomar cuatro cartas en vez de siete.

Otro tipo de cartas nuevas son las Stadium Cards, que se incluyen en el área de juego y permanecen ahí hasta que otra Stadium Card sea puesta en juego o bien, al terminar el duelo. Estas cartas permiten a uno o a los dos jugadores realizar un tipo de efecto especial además del que pueden hacer sus Pokémon o sus Trainers. Un ejemplo es la carta Healing Field, que permite a cada jugador tirar un volado en su turno, si obtiene cara, podrá quitar dos Damage Counters de su Pokémon activo.



También las cartas nuevas incluyen poderes o efectos para las nuevas reglas de juego. Algunos ataques de los Pokémon especifican si es que pueden hacerle daño a ambos Pokémon que hayan subido como activos y otras nada más afectan a uno solo. En la próxima entrega del Centro de Entrenamiento vamos a revisar más a fondo las nuevas reglas, así como más tips para ganar.





Otro tipo de carta nueva son las Pokémon Tool. Este tipo de carta te sirve para añadírsela a un Pokémon y la puedes usar en un momento determinado, no tiene que ser en el turno. Este tipo de tarjetas es como si le dieras un ítem a un Pokémon en Gold, Silver y Crystal, por ejemplo: aquí tenemos una Berry.

Como verás, Groudon es un Pokémon muy poderoso y esto se debe a que es de un tipo de carta especial denominada EX. Este tipo de Pokémon tienen un HP muy alto y ataques realmente devastadores, pero tienen su lado malo para compensar; pueden tener uno o dos tipos de Weakness y al ser derrotados, ¡el contrincante puede agarrar dos premios! Debes tomar en cuenta los pros y contras de usar este tipo de Pokémon. Próximamente les presentaré más Pokémon EX para que vean qué tan destructivos son sus poderes.



¡Más versiones Pokémon!

Así es, para todos aquellos que se preguntaban ¿de qué manera iban a poder conseguir a todos sus Pokémon en sus versiones Ruby y Sapphire?; les tengo una respuesta. Desde hace ya un tiempo han corrido los rumores acerca de nuevas versiones para el AGB y como supongo, no han creído nada de lo que escucharon o leyeron, porque querían corroborarlo en nuestra revista. Gracias, gracias. Pues sí, efectivamente, Pokémon Red y Blue llegan al Advance en dos remakes que hasta ahora se denominan Fire Red y Green Leaf, los cuales podrían llegar a cambiar en la versión final.

Esta es una gran noticia pues permite a los propietarios de Ruby y/o Sapphire completar su Pokédex al máximo, y ademas da oportunidad de que los que por cualquier razón no tuvieron oportunidad de jugar las versiones anteriores, ahora lo hagan en estas nuevas versiones corregidas y aumentadas. Supongo que muchos entrenadores de hueso colorado querrán tener estas versiones aunque tengan las primeras, pues también es una buena idea, ya que incluirán muchas sorpresas que nos mantendrán jugando por un buen rato. En cuanto tenga más información, les seguiré comentando más a fondo.

Ahora sí me despido por ahora, recuerda que puedes escribirme a la dirección de la revista o bien a: **panteon@clubnintendomx.com** para que me hagas llegar todas tus dudas, quejas, sugerencias y lo que se te ocurra acerca de Pokémon, claro, debes poner como subject o asunto: **Centro de Entrenamiento**. ¡Hasta la próxima!





¿quién eres?
Fortalece a tus Magos, Criaturas Salvajes y Caballeros en una batalla a traves de Elibe. Organiza tu ejercito. Planea tu estrategia. Pero no confíes en nadie en Fire Emblem. Solamente en el Game Boy Advance.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violence
FIRE EMBLEM
Ahoy, laddie! You don't get seasick, do you?
GAME BOY ADVANCE
© 2003 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2003 Nintendo. www.gameboy.com/fireemblem

FIRE EMBLEM™

Nintendo e Intelligent Systems lanzan una épica fantasía táctica para el Game Boy Advance.

¡Atención comandantes tácticos donde quiera que estén - Nintendo ha traido la más nueva versión de la exitosa serie de RPG de estrategia, Fire Emblem a nuestro continente! Experimenta una excitante historia y únete a tu ejército de coloridos personajes mientras batallan a través de cada uno de los capitulos. ¡Afila tu acero, reúne tus fuerzas y defiende tu honor!



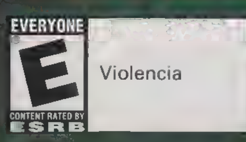


Una Larga y Candente Tradición

Hasta ahora, los juegos de Fire Emblem estaban disponibles sólo en Japón, donde la serie es muy popular. El último Fire Emblem, desarrollado por los creadores de Advance Wars y disponible en U.S.A. es el séptimo en una saga épcia que comenzó hace 13 años en el NES. El nuevo Fire Emblem tiene una historia que lo hace ideal para los jugadores de América y si has jugado Super Smash Bros. Melee y peleado con Marth o Roy, ¡ya has tenido una prueba de lo que es Fire Emblem!







ESTRATEGIA CON HISTORIA

Fire Emblem divide la diferencia entre juegos de rol y estrategia, ofreciendo lo mejor de ambos géneros en un épico choque de metales. La historia que se lleva a cabo a lo largo de 70 capítulos con intensas batallas tácticas, está llena de giros. Con el tiempo, los personajes bajo tus órdenes serán como tu familia.

Variedad de Objetivos



Los objetivos de las misiones están ligados a la historia. No todas las misiones requieren que derrotes al enemigo—encontrarás misiones en las que deberás defender un castillo o [illegible]. En [illegible], deberás resistir hasta que la ayuda llegue.

Las Cuatro Fases de un Capítulo Fire Emblem

LA HISTORIA DEL CAPÍTULO QUE INICIA

Cada capítulo empieza con un cinema en donde los personajes avanzan con la historia que se avecina. Esta escena usualmente prepara el fondo de la próxima misión.

PREPARACIONES

En la pantalla de las preparaciones, elegirás los personajes que usarás en batalla. Seleccionarás el inventario de los personajes, [illegible] el mapa y [illegible].

BATALLA

Tus tropas están listas y preparadas para la batalla: es hora de probar tu pericia como estratega. [illegible]

LA HISTORIA DEL CAPÍTULO QUE ACABA

Una vez que hayas completado el objetivo de tu misión, más información de la historia será revelada. Tendrás la oportunidad de conocer más acerca de las personalidades de tus tropas al interactuar.



ARMA TU EJERCITO

El número de tropas bajo tus órdenes se incrementará con el tiempo al unirse nuevos personajes a tu equipo. Algunos se irán y regresarán en capítulos posteriores y otros se unirán si los convences de que te sigan—mantente alerta y busca nuevos reclutas.

Fácil Viene, Fácil Se Va





Conforme la historia se desarrolla, muchos personajes que comparten tu causa, aunque sea por fuerza, se unirán a tu ejército. [illegible] los personajes se irán por sus propias razones. Una de las más singulares (y por demás imperdonable) características de Fire Emblem es que si uno de los personajes pierde toda su vida y cae en batalla, ¡será eliminado de manera permanente!

Persuación, más Poderosa que la Espada



La violencia no es siempre la primera opción—al usar el comando Talk, podrás persuadir a poderosos enemigos a que se unan a tu equipo. También puedes persuadir a personajes neutrales de que se unan a tu equipo.

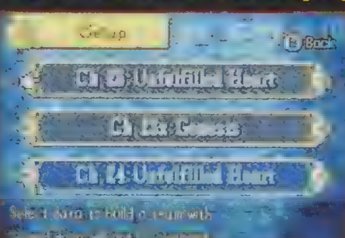
Demuestra tu Clase





Al ir venciendo al enemigo, tus tropas adquieres experiencia y ganas niveles. Cada vez que subas de nivel, tu estatus se incrementará. Los veteranos de nivel 10 o mayores pueden usar items especiales para subir a una clase elite. Cuando un personaje avanza de clase su status se incrementará dramáticamente. Para tener a los más poderosos personajes, espera a que alcancen el nivel 20 antes de incrementarlos de clase.

Arena para Multijugadores





Hasta cuatro jugadores pueden participar si conectan sus AGB con sus respectivos cartuchos de Fire Emblem y por la opción en Multiplayer Link Arena. Elige a tu mejor esquadrón de cinco personajes para enfrentar a los mejores soldados de tus oponentes. No hay mejor manera de demostrar quien es el mejor estratega.

Héroes de Apoyo




Algunos personajes no pueden pelear [illegible] adicional. Los Troubadours y los Clerics usan su magia para curar personajes heridos.

EL FINO ARTE DE LA GUERRA

Combatir con tus enemigos puede ser divertido, pero deberás usar mucha estrategia también. No debes pelear sólo fuerte, sino sabiamente- los estrategas superiores [illegible]

Triángulo de Armas



Las espadas son fuertes contra las hachas, pero débiles contra las lanzas. Estas son débiles a las hachas pero superan a las espadas. Las hachas vencen a las lanzas pero son débiles contra las espadas.

Trinidad de la Magia



La magia Light gana contra la Dark, pero es débil contra la [illegible] contra Light. Anima es poderosa al enfrentar a Light, [illegible] vulnerable a la magia Dark.

Items Indispensables



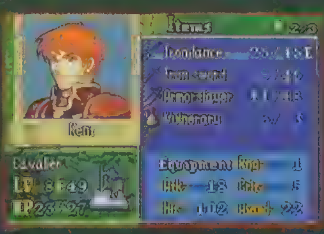
Los items que no se usan en combate como las antorchas, [illegible]

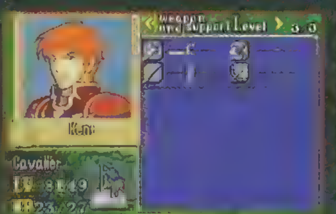
Dale una Oportunidad a la Paz



[illegible]

El Uso de las Armas

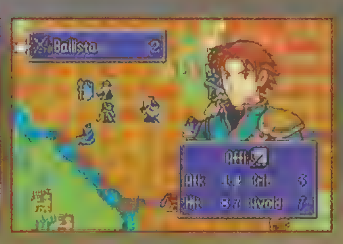




En Fire Emblem, [illegible] la vida real; aún las armas hechas con los más fuertes materiales se gastan y se rompen con el uso. Muchos items tienen un número limitado de veces para usar antes de que se rompan. Mantén tu inventario equipado para suplir bien a tus tropas.

Conforme los personajes van ganando experiencia, su habilidad para usar armas se incrementará según una base de letras. Solamente los personajes que hayan masterizado su clase de armas pueden usar las más poderosas y temibles armas y hechizos.

Ataque a Distancia

Los arqueros, magos y otras tropas con armas de largo alcance pueden atacar unidades desde una distancia lejana e inlcuso sobre paredes. Cuando atacan a tropas de corto alcance, el enemigo no podrá defenderse, pero si atacan a otros de largo alcance, recibirán un contraataque.

Tropas Montadas



[illegible] realizado una acción que no sea de combate, como entrar a una ciudad. Pueden avanzar con sus puntos de movimiento, pero no pueden atacar en su [illegible]

ALISTA A LAS TROPAS

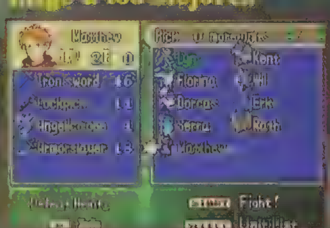
Cualquier gran general te podrá decir que la preparación y la planeación son cruciales para el éxito- toma tu tiempo antes de cada misión para elegir tu euqipo y tus tropas, conocer el terreno y arreglar las formaciones de los personajes.

Explora los Alrededores



Antes de entrar a un enfrentamiento, tendrás la opción de explorar el campo de batalla. A veces el terreno determinará qué unidades podrás usar. Y otras veces, si el terreno tiene muchas montañas, seguramente querrás evitarlo. En el mapa podrás cambiar tus formaciones.

Elige a los Mejores





La parte más difícil de la fase de planeación y la [illegible] sonajes llevarás al campo. Considera factores [illegible] tipo de enemigos que deberás enfrentar y qué [illegible] una combinación balanceada de clases de [illegible] y recuerda [illegible] las tropas que [illegible] en acción podrán ganar experiencia. Intercambia a los personajes para [illegible] en batalla.

EL CAMPO DE BATALLA

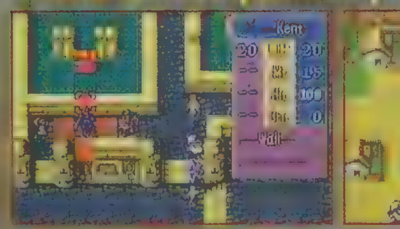
Muchas de las batallas más legendarias de la historia fueron decididas por el terreno del encuentro. Al tomar ventaja del terreno y del clima, un grupo de tropas pueden triunfar sobre una fuerza enemiga superior. Aprende del pasado- estudia tus alrededores.

Guerra: Lluvia o Sol



[illegible]

Derriba Paredes y Fíltrate por las Puertas



[illegible] Lockpick. [illegible] ejecutar un ataque sorpresa.

Terreno Difícil: Tu Aliado y Tu Enemigo

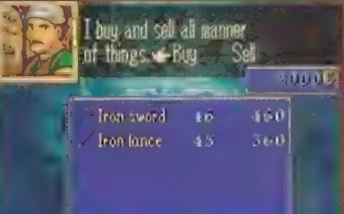




Los mejores estrategas [illegible] a usar el terreno a su [illegible] ambientes como bosques, [illegible] montañas [illegible] fortalezas, puertas y otros, curan a tus personajes al final del turno, además de proteger a las tropas.

Charla con la Gente y Compra al Máximo





La exploración exhaustiva tiene sus recompensas. Toma tu tiempo y visita casas y villas, hablando con la gente- en ocasiones recibirás ítems, valiosos tips y tal vez un nuevo miembro para tu equipo. Asegúrate de visitar las [illegible]

LA HISTORIA DE LYN

La historia de Lyn, una chica criada por la tribu Lorca en las planicies Sacae, será la primera con la que tendrás contacto. En los primeros 10 capítulos, aprenderás lo basico de la estrategia militar. Los primeros siete capítulos son misiones de entrenamiento- después de eso, tomarás control total de tus fuerzas. Conforme vayas avanzando, más información de la historia de Lyn será revelada.

La Legión de Lyn

Al momento de alcanzar el séptimo capítulo, tu pequeño pero determinado equipo se incrementará. Aquí te mostramos algunos de sus miembros.



DORCAS
Habla con Dorcas en el capítulo 4 para convencerlo de que se una a tí. Sus grandes músculos le permiten usar el hacha terriblemente.



KENT
Kent es un honorable caballero de Lycia y posee considerable fuerza. El se une a tu causa en el primer capítulo.



SERRA
La clérigo Serra se une en el capítulo 5. Ella no puede atacar a los enemigos, pero su magioa curativa resulta de gran ayuda.



SAIN
Como Kent, Sain es un caballero de Lycia. El se une junto a Kent en el capítulo 1. Usa su velocidad y poder para atacar a los enemigos.



ERK
Encomendado para proteger a Serra, Erk es un poderoso mago que puede quemar a distancia. El se une en el capítulo 5.



FLORINA
Aunque es tímida, Florina es una guerrera que puede volar grandes distancias sobre el terreno. Ella se une en el capítulo 3.



RATH
El enigmático nómada Rath se une en el capítulo 6. Como un arquero montado, se puede mover y atacar a grandes distancias.



WIL
Wil, un habil arquero se une en el capítulo 3. Es una buena adición al equipo, ofreciendo sus ataques con un buen rango de ataque.



MATTHEW
Matthew el ladrón se une en el capítulo 6. Sus habilidades de combate son débiles, pero puede abrir puertas y cofres con su ganzúa.

Capítulo 7: SIBLINGS ABROAD

El Capítulo 7 es la primera misión en la que podrás usar la pantalla de preparaciones para alistar tus tropas para la batalla. El terreno montañoso está lleno de ríos- usa los embotellamientos cercanos a los puentes con [illegible]



POSICIONES INICIALES

1 Tira el Árbol

[illegible] volar hasta el árbol del sur y [illegible] cruzará por el puente recién hecho- acábalo y deshazte de él.

2 Recoge un Poco de Pure Water

[illegible]



NILS
Nils es un bardo, así que no puede pelear- pero tiene su talento. Toca su canción cerca de alguien que ya haya avanzado y podrá hacerlo otra vez.



LUCIUS
El monje Lucius ofrece sus servicios para salvar a Ninian. Su magia Light es muy efectiva contra la Dark de los Shamans.

3 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300
HEAL STAFF	600
FIRE MAGIC	560

4 Acaba con Heintz



Ataca a Heintz desde el sur. Llégale con todas tus tropas de combate y apóyalas por detrás con Serra y Nils. También puedes atacarlo usando la magia Light de Lucius.

Capítulo 7x: THE BLACK SHADOW

Si terminas el capítulo 7 en menos de 15 turnos, podrás jugar una misión alterna. En ella, ayudarás a Ninian a recuperar su anillo de un fuerte enemigo. Trae a Wil y otros magos contigo- sus ataques a distancia pueden dañar a los enemigos sobre las paredes.

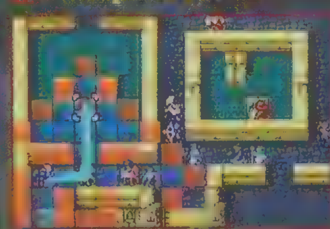


POSICION INICIAL

ENEMIGOS DE REFUERZO

Los cuadros negros indican donde aparecerán los refuerzos.

1 Rompe la Pared



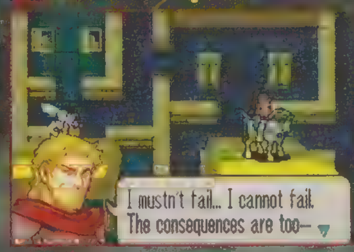
Derriba la pared agrietada pronto. Querrás llevar a Matthew al cofre en el cuarto antes de que un ladrón enemigo tenga oportunidad de ganarte el tesoro. Encontrarás un martillo dentro del cofre. Usa a Nils [illegible] constantemente a tus [illegible] Una vez que tengas el [illegible] dirígete con Beyard.

2 No Rompas



Deja la pared agrietada (en el punto 2 del mapa) intacta para mantener a los refuerzos a distancia. En vez de eso, atácalos con tus tropas de largo alcance.

3 Ataca a Beyard



Beyard no se moverá de su cuarto en el noroeste. Espera a reunir a todas tus tropas y atácalo con las unidades de corto y de largo alcance. Una vez que lo derrotes, elimina al resto de los enemigos para completar el capítulo.

Capítulo 8: VORTEX OF STRATEGY

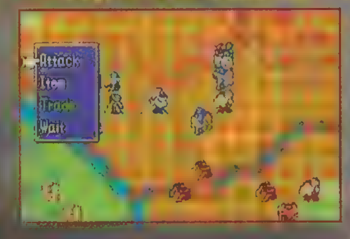
Una vez que [illegible] avance. Nin[illegible] la ballista! Ma[illegible]



POSICIONES INICIALES

REFUERZOS ENEMIGOS

1 Captura la Ballista



[illegible]

2 Obtén la Lancereaver

Envía a Lucius y a Erk a la ciudad en el noroeste- ellos la defenderán de los enemigos con su magia. Recibirás la Lancereaver como recompensa por visitar la ciudad. Es un arma especial que revierte el triángulo de las armas. Dásela a un miembro del equipo que pueda darle un mejor [illegible]

3 Enfrenta a Yogi



[illegible] como la Lanc[illegible] triángulo de las [illegible] ataque[illegible] tendrá oportunidad [illegible] se quedará en su lugar. Si quieres darle a Lyn una gran cantidad de experiencia, termínalo con su Mani Katti.

4 ARMERÍA

IRON SWORD	460
IRON LANCE	360
IRON AXE	270
IRON BOW	540

Capítulo 9: A GRIM REUNION

Refuerzos enemigos saldrán de las montañas y fuertes para rodearte. Para empeorar las cosas, la neblina descenderá pronto sobre el valle. Mantén tus unidades agrupadas estrechamente y destruye cualquier oposición que encuentres de camino hacia el jefe del castillo- Eagler.



■ POSICIONES INICIALES
■ REFUERZOS ENEMIGOS

1 Perfora la Niebla



Visita a los pueblerinos para recibir una antorcha gratis. Usala para avanzar a través de la niebla y que puedas ver a los enemigos listos para emboscarte. Matthew también puede perforar la niebla, pero no lo mandes sin protección.

2 Ataca a Eagler



Wallace es una gran opción para enfrentar a Eagler- podría con él solo. Eagler tiene ataques de corto y largo alcance muy fuertes, así que mantén al resto de tus unidades a distancia. Asegúrate de curar a Wallace cuando lo necesite.



WALLACE

Wallace es un gran caballero que usa una resistente armadura. Cuando él se une a tu equipo, ya tiene un respetable nivel 10. Su Knight Crest le permitirá subir de clase a General al inicio del capítulo. Cuando él sea General, su armadura será casi impenetrable.

Capítulo 10: THE DISTANT PLAINS

Ahora si- el encuentro final contra Lundgren. Es la última batalla de la historia de Lyn, así que usa todo lo que tengas de dinero e items. La lluvia nubla el horizonte y lloviznas ocurren periódicamente, alentando el avance de todos. Pelea hasta llegar con Lundgren y véngate.



■ POSICIONES INICIALES
■ REFUERZOS ENEMIGOS

1 Consigue un Energy Ring

Entra en el poblado para obtener un Energy Ring. Este elevará la resistencia de una unidad por 2. Como el capítulo 10 es la última misión en la historia de Lyn, [illegible]

2 Cortando Árboles

Para llegar a la armería y al vendedor al sur, necesitarás crear puentes cortando árboles. Cuando llegues, debes gastar todo lo que tengas.

3 VENDEDOR

VULNERARY (3)	300
HEAL STAFF	600
FIRE MAGIC	560
THUNDER MAGIC	700
LIGHTNING MAGIC	630

4 ARMERIA

STEEL BOW	720
ARMORSLAYER	1,260
HEAVY SPEAR	1,200
HAMMER	800

5 Enfrenta a Lundgren



Has alcanzado el encuentro final con el malvado y viejo Lundgren. A pesar de que Lyn seguramente disfrutaría vengarse de él, usa a Wallace para enfrentarlo en una furiosa batalla. Lundgren se curará él mismo, así que equipa a Wallace con Vulneraries.

LA HISTORIA DE ELIWOOD

Has derrotado al villano Lundgren y evitado sus planes de ansia de poder, llevando la historia de Lyn a un final feliz. La historia de Eliwood es la siguiente así que no te vayas a perder la siguiente parte para que continuemos la aventura.



¿quién eres?

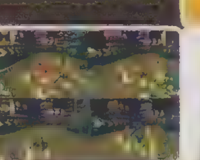
La carrera ha comenzado en Mario Kart: Double Dash!!
Ahora con dos personajes por kart—uno conduce, el otro lanza. Cambia los personajes y duplica la diversión.
Solamente en el Nintendo GameCube.

















Juntos hemos recorrido un largo camino y ya estamos cerca del final para que Wario recupere toda su fortuna. No desfallezcas ahora pues todavía falta el último mundo que es Sparkle Land. Este nuevo mundo contiene los enemigos más feroces a los que te hayas enfrentado y muchas sorpresas más; se divide en la enigmática Mirror Mansion y Pecan Sands, así que empecemos de una vez con este mundo llenos de peligros.

Mirror Mansion

Unithorn´s Lair

Ahora la guarida de los molestos Unithorns tiene menos lugar para que te puedas mover libremente, de manera que debes tener cuidado extra para evitar caer y perder monedas. Te recomendamos que tomes una bomba y ejecutes un Ground Pound con ella entre dos o más cajas para que te evites tener que golpearlas de cerca.

Red Diamond 1/ Statue Piece 1 (Cadera)

A la izquierda del botón rojo está la entrada al primer cuarto subterráneo. Deberás enfrentarte a un reto de memoria más; al activar la palanca, los bloques brillarán en un orden específico, rómpelos en el mismo orden para que obtengas los tesoros.

Red Diamond 2/ Statue Piece 2 (Torso)

Una vez que entres a la mansión, no tendrás mucho problema en encontrar la entrada. El verdadero problema es que para alcanzar los tesoros deberás avanzar por una serie de anillos de bloques que están girando. El chiste es que debes saltar de un anillo a otro lo más rápido que puedas.

Treasure Button Rojo

No rompas los bloques que están al principio de la escena. Sube al primero para que de ahí llegues a la torre y déjate caer a la izquierda para que encuentres el primer botón de esta escena.

Spriteling Rojo

Un poco más adelante hay un bloque cercano a las escaleras, no lo rompas y sube a él para que encuentres la jaula con el primer Spriteling de esta escena.

Treasure Pad Rojo

Muy cerca de la entrada pasada está el pad con el cofre, pero parece que no hay manera de alcanzarlo. Fíjate bien en el espejo y verás que hay una escalera; sube por los peldaños y alcanzarás el tesoro.

Treasure Button Amarillo

Continuando con tu camino encontrarás un cuarto con ratones en ruedas de ejercicio. Aparentemente, no hay nada más por aquí, pero si te fijas bien, verás el botón amarillo oculto tras una pared.

Treasure Button Verde

Sigue avanzando y llegarás a una zona con picos en el suelo. Despierta al león y sube en el Glue Globe de su cola para que te lleve a dar un paseo en donde sin problemas verás el botón.

Spriteling Amarillo



Una vez que hayas presionado el botón verde, salta a la plataforma cercana para que liberes al Spriteling. De un salto normal podrás alcanzar la plataforma, pero debes medir bien la distancia.



Treasure Pad Amarillo

Al seguir tu recorrido por la mansión, serás atacado por unos cuadros. Esquiva sus ataques hasta que aparezca un enemigo, noquéalo y usa un Piledriver contra los brazos para que te deshagas de los cuadros enemigos. Más adelante verás el pad con el cofre; para alcanzarlo, debes escalar por la malla de acero, pero ten cuidado con las bolas con picos.

Red Diamond 3/ Statue Piece 3 (Pierna izquierda)

Una vez que tomes el pad amarillo, déjate caer por el foso cercano para que caigas en otra parte de la mansión, justo sobre la entrada al siguiente cuarto subterráneo. Dentro no tendrás muchos problemas con el camino de bloques si manipulas bien la cámara y mides bien tus saltos.

Treasure Button Verde agua

Poco más adelante te enfrentarás de nuevo al terror de los espejos de esta mansión. Debes escalar por la malla para poderle caer al botón con un Ground Pound y que puedas continuar con tu camino.

Treasure Pad Verde

Continúa al siguiente cuarto con espejos y verás al siguiente pad, pero asegúrate de tomar el tesoro antes de escalar la pared. Ten mucho cuidado con los molestos pájaros ninja.

Red Diamond 4/ Statue Piece 4 (Pierna derecha)

Continúa tu camino hacia la derecha y pasarás por unos Glue Globes, sigue un poco más y llegarás a la entrada. Para alcanzar los tesoros debes cruzar por un camino de bloques rotatorios; el chiste es que saltes al siguiente cuando éste esté dando vueltas, así caerás cuando ya se quede quieto. Después de tomar estos tesoros, déjate caer en el hueco del suelo para que caigas en una arena de enemigos.

Treasure Button Azul marino

A la izquierda de la arena anterior está una zona de picos, debes montar el Glue Globe del león para que puedas llegar a donde está el botón. Presiónalo rápidamente pues el león se mueve muy rápido.

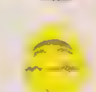
Treasure Pad Verde agua

Donde está el botón azul marino verás unos Glue Globes, sube para poder alcanzar el pad.

Treasure Button Azul cielo

Regresa a la derecha, más allá de la arena que apasate. Monta al león que está aquí para que puedas alcanzar la plataforma debajo del botón que debes presionar.

Spriteling Verde



El pequeño cautivo está en la plataforma enfrente de la del botón azul cielo; mide tu salto y alcanza la jaula para que lo liberes.

Treasure Pad Azul marino

Toma de nuevo el Glue Globe del león-express hasta el final para que encuentres el pad azul marino, el cofre estará esperándote si presionaste el botón correcto.

Red Diamond 5/ Statue Piece 5 (Cabeza)

En la misma plataforma que el pad azul marino está la entrada al siguiente cuarto subterráneo. Los bloques que están en movimiento aquí van contra reloj, no sigas el flujo porque serás llevado a una barrera de bolas con picos. Avanza en el sentido del reloj para que puedas alcanzar los tesoros.

Statue Piece 6 (Brazo izquierdo)

Hasta el final de la derecha de esta parte hay una escalera que te conduce a una malla de acero, sube a ella y sigue el camino para que regreses a la arena de batalla. En el camino encontrarás la siguiente pieza de la estatua de Wario.

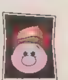


Treasure Pad Azul cielo

Regresa hacia la izquierda y toma el león para que pases la zona de picos; durante el camino, más o menos a la mitad, está una plataforma con el pad azul cielo, salta del león para que puedas colectar el tesoro.

Red Diamond 6/ Spriteling Azul





Continúa tu camino a la izquierda; pero antes de que avances mucho, checa que hay una entrada a un pequeño cuarto, puedes bajar por una malla de acero. Aquí está otra entrada a otro cuarto secreto. Dentro deberás subir por medio del Glue Globe y después activar las palancas para que aparezcan los tesoros.

Statue Piece 7 (Brazo derecho)

Un poco más a la izquierda verás un gran pilar; sube a él por medio de unos Glue Globes que están en la parte trasera y podrás tomar la pieza de la estatua. Para que abras la puerta que sigue, debes usar un Wild Swing-Ding en el Swirly Spinner.

Treasure Button Rosa

Ya estamos cerca del final; mientras tanto, dirígete a la izquierda y sube a las plataformas superiores para que encuentres el botón rosa. A pesar de que verás más cosas adelante, dirígete al lado derecho.

Treasure Pad Rosa

Al final del lado derecho encontrarás el pad donde apareció el tesoro, no tendrás mucho problema en encontrarlo.

Red Diamond 7/ Statue Piece 8 (Nariz/ Bigote)

Junto al pad rosa está la entrada, no puedes fallar. Aquí dentro verás que los tesoros están muy separados y muy lejos. Debes usar los Glue Globes y saltar en el momento preciso para ganar más impulso y que alcances el diamante y la pieza de la estatua.

Treasure Button Morado



Regresa a la izquierda, toma las plataformas de abajo para que encuentres el botón morado. No te preocupes, ya no tendrás que regresar más.

Treasure Pad Morado

Para llegar a la parte final de esta escena debes subir por una escalera de Glue Globes. Recuerda que en esta escena debes ver los espejos. Continúa tu recorrido eliminando a cuando enemigo se te ponga enfrente a la izquierda y más adelante verás el pad morado.

Red Diamond 8/ Spriteling Morado

Otra entrada donde no hay pierde, está junto al pad morado. Dentro deberás subir a un Glue Globe para alcanzar los balcones, pero ten cuidado con los aros de bolas con picos; como siempre, te recomendamos manipular bien la cámara para que tengas una mejor perspectiva de la acción.



Stone Doohickey

El Stone Doohickey de esta escena está en la plataforma superior antes del pad morado. Dale los diamantes que te pide y estarás listo para ir contra el jefe.

Jefe

Este molesto enemigo se cree muy listo haciendo trampa en los juegos; debes enseñarle quién es quién en las trampas y demostrarle que los puños más fuertes son los vencedores.



Cuando veas que se encorva y empieza a brillar, quiere decir que está preparándose para embestirte. Muévete rápidamente y podrás esquivar su ataque.



Si el enemigo se pone a brillar en rojo, significa que empezará a bailar una danza mortal. Aléjate de él lo más que puedas y manténte así si no quieres resultar herido.



Para que le causes daño, golpéalo cuando puedas y cuanto puedas hasta que corra a esconderse en su fraudulento juego de "donde quedó la bolita". Aquí tienes que adivinar en donde está oculto el monigote y puedas usar uno de tus Mad Moves. Aunque le atines a dónde está, no aparecerá, usa el Mad Move en el vaso para caiga y uses un Mad Move y dañes a este jefe cobarde.





Pecan Sands

Treasure Button Amarillo



En esta escena te enfrentarás a muchos enemigos muy difíciles, sigue el camino por abajo a la derecha pasando por los enemigos y una gema gigante para que encuentres el botón amarillo.

Treasure Button Verde

Regresa un poco y verás dos rampas, sube por la de la derecha y presiona el botón.

Treasure Pad Verde

Avanza a la derecha y sube por la rampa grande, hay una plataforma junto a la rampa en donde encontrarás el pad en donde aparecerá el tesoro del botón que acabas de presionar.



Treasure Pad Amarillo

Avanza a la izquierda con cuidado de las cabezas que escupen arena y verás el cofre que está en el pad amarillo. Mide tus movimientos y después de que lance arena la estatua, apresúrate a tomar el tesoro.

Red Diamond 1/ Spriteling Amarillo

Continúa avanzando y tendrás que derrotar a una gema gigante más. Abajo hay un área más, aquí está la entrada al primer cuarto. Para alcanzar los tesoros debes usar los bloques que tienen flechas, pégales de manera que puedas usarlos para subir.

Treasure Button Rojo

Ya que estás en la parte baja, camina a la izquierda y verás el botón rojo, presiónalo con un golpe.

Treasure Pad Rojo

Cercano al inicio de la escena está el pad con el cofre, solamente tienes que regresar y tomarlo.

Red Diamond 2/ Spriteling Rojo

Por donde está el botón rojo verás otra entrada. Aquí debes activar las palancas para poder elevar los bloques de manera que formen una pirámide; la última palanca eleva un bloque que te llevará al diamante. El Spriteling está abajo de todo esto, así que déjate caer por el hueco que deja el bloque que se eleva para caer sobre un bloque y de ahí, al Spriteling.

Statue Piece 1 (Nariz/ Bigote)



Continúa avanzando a la izquierda y encontrarás una catarata; usa los Glue Globes para pasar y continúa. Más adelante verás una cabeza escupe aren más con un par de momias.

Red Diamond 3/ Spriteling Verde



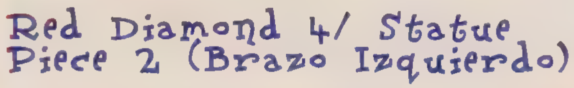
Sigue tu camino y verás unos Glue Globes, sube por ellos y encontrarás una entrada. El Spriteling verde está fácil de encontrar, pero para el diamante debes subir al bloque con flecha y usar un Ground Pound para que se eleve.

Treasure Button Verde agua

Más adelante hay tres hileras verticales de Glue Globes, junto a la de la izquierda está el botón correspondiente.

Treasure Button Azul cielo

Donde están los Glue Globes está el botón, debes avanzar a la izquierda y checar en la esquina en la base del bloque grande. Ten cuidado con el enemigo que anda por aquí, para atacarlo debes esperar a que descubra su ojo y usar un Mad Move.



Red Diamond 4/ Statue Piece 2 (Brazo Izquierdo)



Cerca del borde donde peleaste con los enemigos del ojo hay una plataforma con la entrada. Aquí tendrás que pulir tus habilidades de cirquero para poder pasar por el camino de bloques que giran y que puedas alcanzar los premios.

Treasure Pad Verde agua

Regresa a las columnas de Glue Globes y sube por la de la derecha para que llegues a la hilera de Glue Globes que está sola. Baja un poco para que llegues a una parte donde hay un pozo de arena con un enemigo enorme. Aquí está el pad con el tesoro.

Red Diamond 5/ Statue Piece 3 (Pierna izquierda)



Enfrenta al enemigo y continúa a la plataforma del lado derecho para que encuentres la entrada. Agarra la estatua y después usa los bloques con flechas de manera que alcances el diamante que está arriba.

Treasure Pad Azul cielo



¿Qué crees? Tienes que regresar a donde están las hileras de Glue Globes y sube en la de la izquierda hasta lo más alto, junto está el pad.



Statue Piece 4 (Torso)

Continúa el camino y llegarás a una resbaladiza situación, debes de mantenerte más o menos al centro de la bajada para que tomes la pieza de la estatua.

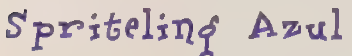
Treasure Button Azul marino



Una vez que derrotes a los enemigos en la arena, dirígete a la izquierda y verás dos pilares, en medio está el botón.

Red Diamond 6/ Statue Piece 5 (Brazo Derecho)

Sigue la pared hacia la izquierda partiendo del botón azul marino par que encuentres la entrada. Para alcanzar los tesoros, la cosa es simple, pero difícil. Debes cruzar por peligrosos bloques que caen y malvaviscos que desaparecen.



Spriteling Azul

Un poco más lejos de la arena de batalla hay dos pilares que puedes agarrar. No tomes el de la izquierda, mejor sube en él y podrás alcanzar la jaula con el prisionero.

Treasure Pad Azul marino



Sube por la escalera y avanza a la izquierda, toma el camino angosto para que encuentres el pad con el cofre y puedas reclamar el tesoro.

Treasure Button Morado

Continúa el camino alrededor de la pirámide. Poco más adelante verás una cascada de arena, crúzala y por el camino, presiona el botón.

Statue Piece 6 (Cadera)

A la izquierda de la cascada de arena verás una escalera que te lleva a otra parte de la pirámide, pero no subas todavía; chéca la base de la escalera y encontrarás la pieza.

Red Diamond 7/ Statue Piece 7 (Pierna Derecha)

De donde empiezan las escaleras puedes ver unas plataformas más cerca de la pantalla, salta a la que está más cerca de la escalera para que llegues a la entrada. Dentro deberás usar un Corkscrew Conk para que actives la manivela y quites las bolas con picos.

Treasure Button Rosa

Ahora sí, sube las escaleras y continúa por tu recorrido por la pirámide. Al extremo izquierdo verás el botón rosa, presiónalo.

Red Diamond 8/ Spriteling Morado





Cerca del botón rosa está una plataforma más abajo, ahí encontrarás la entrada al último cuarto subterráneo. Como podrás imaginarte, los tesoros están muy lejos de tu alcance, tendrás que pasar un extenso laberinto de bloques, pero si ya llegaste aquí, no tendrás problema con los obstáculos.

Statue Piece 8 (Cabeza)

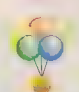
A la derecha del botón rosa está la última pieza de la estatua de Wario, solamente debes saltar entre los Glue Globes para agarrarla.

Treasure Pad Morado/ Treasure Pad Rosa

Continúa subiendo ya llegarás a la cima de la estructura, notarás que son dos cabezas de gran tamaño las que adornan la pirámide. Sobre la nariz de cada una de ellas están los dos últimos pads con los dos últimos cofres.

Stone Doohickey





Justo al centro de la pirámide está el Stone Doohickey, sube las escaleras y dale los diamantes para que puedas enfrentar al jefe de esta escena. Si buscas los Bye Bye Balloons, están sobre la base, por los dos pilares.



Jefe

Para vencer a este jefe, debes noquear sus puños de piedra para que puedas arrojárselos a la cabeza. Debes mantenerte en movimiento y procurar llegar aquí con tu vida al máximo.

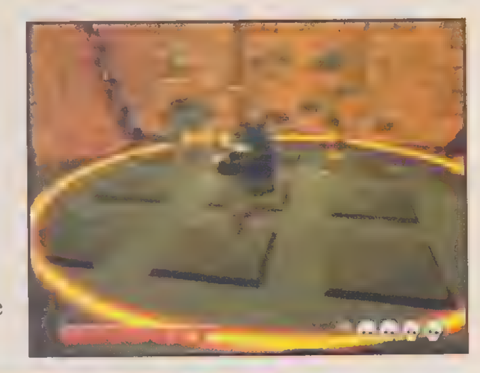
Este jefe te ataca lanzándote grandes llamaradas, para escapar de tan mortífero ataque, usa un Ground Pound para que te auto-entierres en la arena.





Debes tener cuidado pues las flamas del jefe pueden destruir todo a su paso, incluyendo sus propias manos, de manera que tendrás que ser rápido, incluso para noquear sus puños. Después de un par de veces que le hayas aventado sus manos, te desharás de él.

Este enemigo rebota causando ondas de energía, no creemos que tengas mucho problema con ellas, así que simplemente salta en el momento preciso.



Si llegas a agarrar uno de los puños del jefe, debes arrojárselo rápidamente, de lo contrario serás víctima de una onda de energía.



Captain Skull´s Showdown

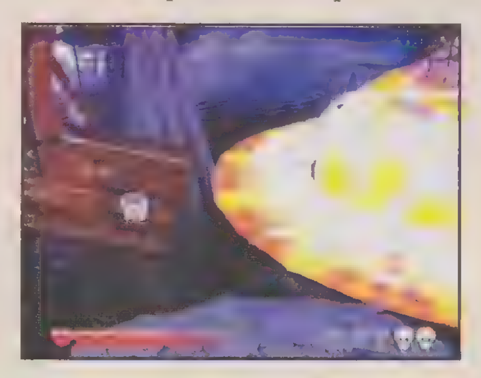
Ahora deberás enfrentarte al jefe de Sparkle Land, quien impedirá que termines definitivamente con este mundo. No lo menosprecies, pues aunque parece fácil al principio, te puede sorprender con sus variados ataques y poderío.

Al principio puedes noquearlo fácilmente y ejecutarle un Mad Move. El problema es que se mueve constantemente de la cubierta del barco al puesto del vigía. Si se va al nido de cuervos, usa el Spring Pad para alcanzarlo. El chiste es que te mantengas a su nivel o de lo contrario te atacará con sus lunas explosivas.





Cuando veas que su cañón empieza a brillar, quiere decir que ejecutará un poder masivamente destructivo; así que es hora de ponerte a salvo rápidamente saltando de un lado del barco a otro.



Treasure Square Evil Black Jewel

Has sobrevivido a los más intensos mundos y peligros a lo largo de los mundos de Wario World, pero aún falta una cosa más por hacer: ir con la malvada Evil Black Jewel y demostrarle que nadie se mete con Wario y sus riquezas sin recibir su castigo. Prepárate para el enemigo final de este divertido juego.



La malvada joya que te ha causado tantas molestias por fin está a tu merced y te tratará de borrar del mapa con lásers que dejan llamaradas de fuego; pero lo que esta joya sin escrúpulos no sabe, es que otros enemigos ya lo intentaron y conoces el truco; usa tu Dash para escapar sin sufrir daño alguno. Si te ataca con ondas de energía, salta cada una sin dejar de moverte esquivando los rayos. Toma en cuenta que las flamas se quedan un rato, por lo que pueden dañarte si te acorrala con otro rayo. Muévete rápidamente anticipando los rayos y podrás esquivar sus ataques.



El Capitán se volverá invulnerable a tus ataques después de recibir un par de palizas; la manera de dañarlo es lanzarle los barriles que están en el barco o bien, una de sus propias municoines. Un barril será suficiente para noquearlo, así que dirígete velozmente a donde está para que le propines un Mad Move; repite la jugada hasta que le quites el complejo de Popeye a este capitán de ultratumba.



La gema aparecerá a los cinco Spritelings encerrados en cristales. Debes correr a ellos y liberarlos uno por uno para que ataquen a la gema, pero ten cuidado con sus ataques; usa el Dash para que llegues rápidamente de un Jinjo a otro, perdón, de un Spriteling a otro. Puedes golpearlos o usar el Dash.





Para poder causarle daño a la gema, debes liberar a los cinco Spritelings y quedará noqueada, en ese momento debes usar un Mad Move para que le bajes una calavera de su vida. Repite la liberación de los Spritelings y el Mad Move hasta que la derrotes.



Por fin, la larga jornada ha acabado, esperamos que te haya sido de gran utilidad este Nintensivo y que hayas ayudado a Wario en su lucha por recuperar sus bienes. Recuerda que si tienes dudas sobre éste o cualquier otro juego, puedes escribirnos y con gusto te ayudaremos.

BEYBLADE VFORCE
SUPER TOURNAMENT BATTLE

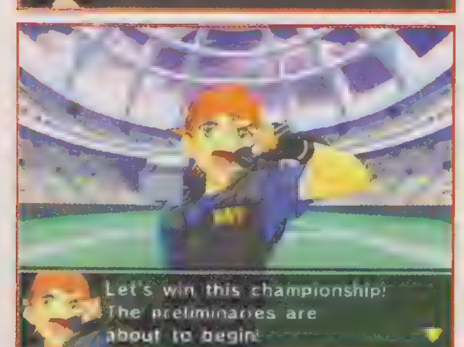
Éste título para el Nintendo GameCube es casi todo lo que puedes esperar como un duelista de Beyblade, si eres un fanático de todo lo relacionado con Beyblade, ya tienes tu Bayblade original y no te pierdes ningún episodio de la serie de TV, entonces tampoco puedes dejar de checar este juego.

Beyblade Vforce: super Tournament Battle es un juego donde la meta principal es convertirte en el mejor de todos los duelistas Beyblade, para ello, debes de participar en muchas batallas, comprar partes para tus Beyblades y ganar experiencia. Realmente la trama no es muy amplia, pero eso se compensa con el increíble nivel de profundidad que el juego alcanza al configurar tus Beyblades.

Las animaciones del juego te harán sentir como si estuvieras dentro de uno de los episodios de la TV.

El juego comienza al crear tu propio participante para el torneo, puedes escoger hombre o mujer y puedes ponerle tu nombre o el apodo que quieras, una ves hecho esto, pasas a la selección de tu Beyblade. Debes escoger con mucho cuidado el Beyblade que quieras usar ya que cada uno cuenta con características diferentes, claro, conforme progreses podrás hacerle modificaciones e incluso adquirir nuevos Bit Chips para cambiar tu ataque especial.

Ya que pasaste todos estos trámites, llegas directamente al lobby del estadio donde puedes escoger una de las distintas puertas que te llevarán a sitios distintos. Los modos de juego que encontrarás aquí son: Tournament, Free Battle, 1P Game, 4P Game, Options, Shop y Gallery. En los modos Free Battle, 1P Game y 4P Game podrás jugar sólo contra el CPU o contra tus amigos; en el modo Tournament podrás competir en el gran torneo y ganar puntos de experiencia y "Bey points" con los que podrás hacer más fuerte a tu Beyblade.





Compañía: ATARI Clasificación: EVERYONE Desarrollador: TAKARA Categoría: DESTREZA Jugadores: 1-4 (MULTIPLAYER)



En el menú de Options podrás modificar cosas como la dificultad, el audio y lo más importante, tendrás que entrar aquí para guardar tu progreso. Finalmente, en Gallery verás imágenes e información de los Beyblades de la vida real.

Si eres novato, lo mejor es comenzar en Free Battle para que te vayas acostumbrando a la jugabilidad, que no es muy complicada, pero si debes tener en mente varios factores para poder ganar.

Cada batalla se gana al acumular 4 puntos, para obtenerlos, debes de lograr que tu oponente:

A) Deje de girar antes que tú
B) Agote su HP antes que el tuyo, y se rompa
C) Salga de la arena de batalla

También hay otra forma de obtener puntos, si tu oponente no lanza su Beyblade correctamente, habrás ganado por default. No todas las formas de ganar te dan la misma cantidad de puntos, por lo que tendrás que buscar la mejor estrategia para ganar.

El control es muy simple, usas el Control Stick para mover tu Beyblade por la arena tratando de golpear a tu oponente para que pierda velocidad, pierda energía o salga por un lado fuera de la arena. Tu estrategia debe consistir en resistir tanto los ataques normales como los especiales, teniendo mucho cuidado de no acercarte a las orillas de la arena.

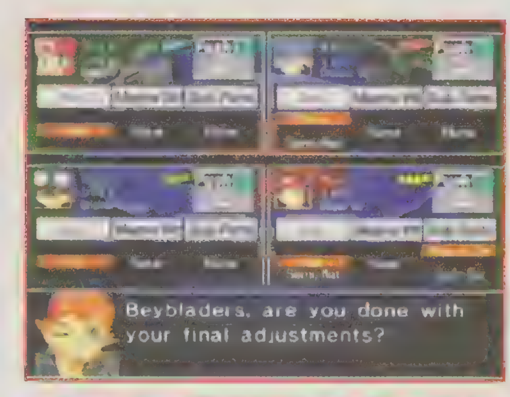
Al iniciar el juego, tu Beyblade tiene nivel 1 de experiencia, al ir ganando batallas en Tournament obtendrás puntos para que pueda subir de nivel, con lo Bey Points podrás comprar partes nuevas para irlo mejorando. Cabe mencionar que el juego se adentra mucho en el aspecto de la configuración, lo cual es realmente bueno ya que puedes ajustar tu o tus Beyblade a tu gusto. Hay muchas piezas para comprar en la tienda, todas y cada una de ellas tienen una función diferente, pero no olvides que tienes que hacer el reemplazo de las piezas viejas por las nuevas tu mismo.







Prepárate para intensas batallas en los diferentes estadios y "Let it Rip!"

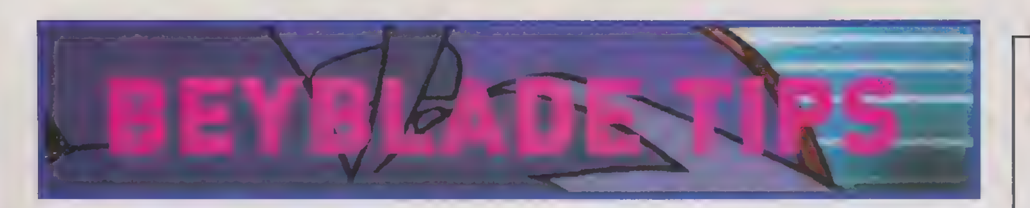






El hecho que puedas reemplazar las piezas te da más control sobre tu Beyblade, por ejemplo, hay piezas que le dan más peso y resistencia, hay algunas otras que le dan agilidad al centro del estadio y otras que te permiten darle agilidad en las orillas del estadio. Todo esto lo puedes modificar a tu gusto para crear tu estrategia de batalla, lo mejor siempre será tener un Beyblade balanceado, si lo prefieres, puedes tener un Beyblade fuerte, pero lento o poco resistente, pero rápido.

La estructura de un Beyblade es la siguiente: Bit Chip, Attack Ring, Weight Disk, Spin Gear, Blade Base y tu Launcher. Casi todas las piezas para cada una de las partes de la estructura del Beyblade la puedes comprar, pero hay algunas que sólo puedes obtener cuando algún personaje del juego te las regale.



Como lo mencionamos, hay tres formas en que puedes vencer a tu oponente, sacándolo del estadio, lograr que deje de girar antes que tú o ir a la ofensiva y tratar de destruirlo para ganar más rápido. Dependiendo de la estrategia que uses, tiene que tomar en cuenta el poder de defensa, de ataque y de resistencia de tu oponente así como los tuyos.

Stadium Out:

Si planeas jugar a sacar a tu oponente de la arena de batalla, lo mejor es tener un Beyblade con buena movilidad y excelente defensa para lograr mover a tu oponente hacia las orillas del estadio y poder sacarlo. La mejor forma para poder hacer esto, es usar el poder de tu Bit Beast cuando logres que el Beyblade contrario quede acorralado entre tu Beyblade y la orilla. En ese momento libera tu poder para arrojar fuera a tu rival.

Sleep Out:

Si quieres que el Beyblade rival deje de girar antes que tu, debes de pensar en la resistencia y el poder de defensa de tu propio Beyblade. Debes de poder soportar los ataques de tu enemigo hasta que él deje girar, pero también debes de cuidar tu nivel de HP pues si no te cuidas te podrás destruir.

Crash Out:

Si eres más agresivo y no quieres esperar a que tu rival se rinda, puedes atacarlo hasta destrozar su Beyblade. Para ello necesitas tener un buen poder de defensa y de ataque. Una buena técnica para ganar un poco más de poder a la hora de lanzar tu Beyblade es presionar el botón B para detener la barra de tu Legend Meter.

Intenta jugar con cada una de estas estrategias para ver cual te gusta más, al final, toma una decisión y construye tu Beyblade pensando en las batallas que tengas que librar en el torneo.

Los gráficos del juego son bastante buenos, los Beyblade son muy detallados y los personajes estilo anime son idénticos a los de la serie de TV, es más, incluso puedes jugar con personajes como Tyson, Kai y Ray entre otros. Cabe resaltar que cuenta con una gran cantidad de voces tanto del comentarista como de los participantes para hacer aún más emocionantes las batallas.

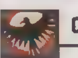
Como mencionamos anteriormente, hay un modo para 4 jugadores. Éste es bastante bueno, cuando 3 amigos tuyos se unen a disfrutar de éste título, lo mejor es hacer equipos de dos, aunque es más divertido cuando 3 atacan a uno.

Para finalizar, podemos decir que Beyblade es un juego muy recomendable para todos sus seguidores, si no eres tan fan, es bueno que le des un vistazo al juego para que te hagas tu propia opinión. Te dejamos con algunos Tips y estrategias de Beyblade para que te conviertas en el Mejor duelista.





RANKING



CROW 3.0

Recientemente las licencias se han dado a la tarea de transladar a videojuego las series de animación más populares del momento y, en esta ocasión le tocó a Beyblade, un título que en la serie de T.V. ha causado un gran furor, pero que desafortunadamente en el videojuego no tuvo el mismo efecto, esto debido a que el concepto base del juego es muy sencillo, tanto así que se vuelve monótono con mucha facilidad. Por lo que sólo lo recomiendo a los verdaderos fans de la serie.

PANTEON 3.0

La verdad a mí no me llamó tanto la atención el concepto de Beyblade, pero al jugar el título de Nintendo GameCube me empecé a interesar más y quise adentrarme un poco en esta onda de los trompos. Lo que más me gusta de jugar Beyblade en el GCN es que puedo tener muchos tipos de Beyblades sin tener que gastar ni un centavo, los puedes mejorar y además tienes muchos otros elementos en el juego. Si eres fan de esta serie, no te lo puedes perder.

ENRAK 3.0

Si te gusta Beyblade seguramente querrás tener este juego ya que cuenta con muchos detalles que un buen conocedor de la serie de TV sabrá apreciar. La configuración de los Beyblade es bastante entretenida, especialmente si cuentas con suficiente dinero y sabes comprar y mezclar las partes correctas. El juego es bueno, pero al final, creo que le pudieron haber agregado otros elementos para hacerlo más completo y no sólo limitarse a batallas de Beyblade.

1.0 — 5.0

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING





En esta tercera parte de la gran saga, The Lord of The Rings, tu misión será destruir el anillo antes de que caiga en manos de Sauron y pueda dominar el mundo; para esto deberás internarte en el Black Gate y enfrentarte a hordas de orcos. Pero ahora será más difícil que nunca ya que en tu camino hacia el Crack of Doom (lugar donde debes destruir el anillo) tendrás que tomar decisiones que afectarán el destino de tu aventura y quizá de la tierra media.

Esta es sólo la introducción de este impresionante juego. En cuanto al engine te podemos decir que es muy parecido a Two Towers, es decir tendrás que enfrentar a cientos de enemigos a lo largo de varios niveles, muy al estilo de juegos como Fighting Force 64, pero con sus respectivas mejoras y una de ellas es el control sobre el personaje y es que ahora te será mucho más sencillo ejecutar los ataques cuando haya más de un enemigo atacándote, ya que con solo dirigir el ataque con el stick y el botón tu personaje reaccionará de una manera inmediata, haciendo el juego mucho más dinámico y divertido.

Algo que tienes que tomar en cuenta para avanzar sin problemas en tu aventura, es utilizar los combos con sabiduría, y no sólo presionar el botón por presionar; ya que sí estas rodeado de enemigos, lo más recomendable es dar "golpes rápidos". Es decir, no concentres todo tu ataque a un solo sector o enemigo ya que de esta forma estarás listo para defenderte ó contraatacar a los enemigos.

Otra ventaja de este título con respecto a su antecesor es que ahora podrás elegir de entre 8 distintos personajes para cumplir tu misión, de los cuales destacan Gandalf, Aragorn, Legolas, Frodo, Gimli y Sam, así que esta vez por variedad no te podrás quejar. Un factor muy importante a tomar en cuenta a la hora de elegir personaje es que cada uno cuenta con características únicas, que te afectaran ó te ayudaran en tu desempeño dentro del juego, por ejemplo: Gandalf es un poco más lento que Frodo, pero sus ataques son más poderosos.

NINTENDO GAMECUBE

Compañía: ELECTRONIC ARTS Clasificación: TEEN Desarrollador: ELECTRONIC ARTS Categoría: ACCIÓN/AVENTURA Jugadores: 1-2 SIMULTANEOS

ES TIEMPO DE QUE TOMES TU PAPEL COMO REY

Es aquí en el modo de historia para dos jugadores donde el juego nos ofrece su principal innovación. Y es que habrá momentos de tu aventura, en los que te encontrarás con caminos divididos y tu amigo y tú tendrán que elegir entre permanecer unidos o tomar un camino cada quien; esto también aporta su toque de estrategia ya que como equipo serán más fuertes, pero separados podrán encontrar nuevos objetos que te ayudarán en tu camino, además de que conocerás más a fondo la historia de cada personaje.

Donde se divida el camino dependerá de los personajes que estén utilizando ya que hay parejas de personajes que tienen caminos especiales y otros que se puede decir que son genéricos, así que checa bien todas las combinaciones posibles para que conozcas todos los caminos que existen ya que de este modo, tendrás acceso a los mejores finales del juego.

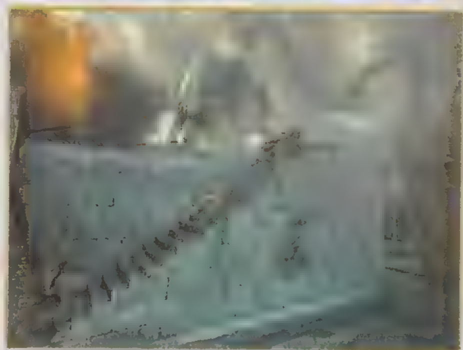
Los escenarios son más interactivos que antes de manera que podrás apoyarte en ellos, para completar misiones, por ejemplo podrás activar catapultas, y no sólo eso si no que muy al estilo de Zelda Wind Waker podrás tomar las armas de los enemigos que hayas vencido para hacer más fácil tu travesía.

EA ha decidido darle toques de RPG al juego, y un claro ejemplo es que tendrás que hablar con diferentes personas para conocer más de la historia además de que te darán tips, para mejorar tu juego. Otro elemento tomado de los juegos RPG es el hecho de que tu personaje ira ganando experiencia y a la vez subiendo de nivel y cuando alcances cierto nivel podrás ejecutar combos y magias más poderosas.

Los cuates de EA se han esmerado para traernos un gran juego de acción y vaya que lo han logrado, sin lugar a dudas el título venderá bastante gracias al nombre que tendrá en la portada, pero si hubiera sido desarrollado con otros personajes y otra historia seguiría siendo igual de bueno, y lo mismo estaríamos diciendo. Así que seas o no fan de las películas de esta serie, si tienes la oportunidad de checar este título no lo pienses dos veces y hazlo no te arrepentirás.



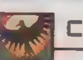




¡MÚSICA MAESTRO!

La música que contiene el juego es maravillosa, le da la ambientación correcta a cada situación que se presenta durante el juego, acentuándose en los momentos de las peleas y se suaviza durante los momentos emotivos. Y que más podíamos esperar si fue realizada por el maestro Howard Shore compositor de famosas películas de las que obviamente destaca The Lord of The Rings en su primera parte, por la cual ganó un Oscar. Los efectos de sonido son sorprendentes, desde el caminar de tu personaje hasta las explosiones, todo esta perfectamente cuidado para que sientas que de verdad estas enmedio de una batalla épica.

RANKING



CROW 5.0

E.A. le ha dado el punto exacto entre el juego y la película que todos los fans de la serie de Lord of the Rings queriamos ver y sobre todo jugar. Tanto en los movimientos, como en la nueva modalidad cooperativa, este juego se ha convertido en todo un espectáculo. El gameplay es identico al de la versión anterior, con lo que estamo con lo que puedes estar tranquilo, ya que todos los movimientos son muy sencillos de marcar. Se conserva el hecho de comprar movimientos según tu puntuación, así como la calificación con la que terminas la misión. En definitiva, este juego es una pieza de colección para los seguidores de la película.



PANTEON 5.0

Pocas veces hemos visto una saga de libros tan magistralmente llevados al cine como es The Lord of the Rings y así como fue estupenda la adaptación al cine, también la adaptación a los videojuegos es simplemente sorprendente. No cabe duda que en este título se esforzaron por darle más a los videojugadores y fans de la serie épica más impresionante de nuestro tiempo. Si eres fan de este grandioso concepto, no te lo puedes perder y si no lo eres, es hora de que tomes el anillo y empieces a creer...

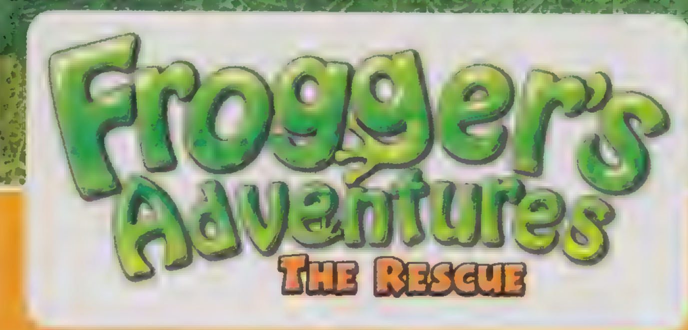


ENRAK 4.0

EA ha hecho un exelentre tabajo al adaptar las películas de LOTR al Nintendo GameCube y esta última parte de la saga no es la excepción. La atmósfera que envuelve a los personajes te hace sentir como si realmente estuvieras dentro de la película y lo mejor es que tanto las voces de los actores como los videos que se usaron para contar la historia son los mismos que se usaron para el filme. El único detalle que no me gusto fue que los personajes no quedaran más detallados, pero en general, bien vale la pena jugar este título.

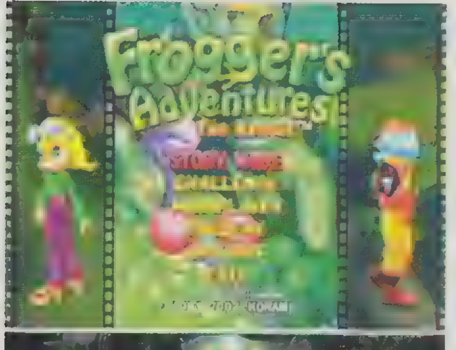
1.0 5.0


¿quién eres?
KISS
Nintendo
2003 Nintendo. www.nintendo.com



A Fondo:



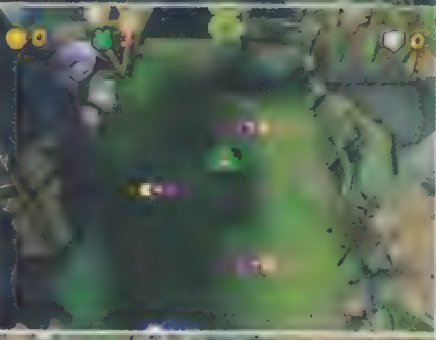


Esta nueva aventura de Frogger para el Nintendo GameCube realmente nos dejó sorprendidos y no es para menos, la verdad esperábamos un juego de acción pensado para las nuevas generaciones, pero el resultado final es un excelente título para todas las edades.

Frogger's Adventure está basado en el Frogger original que salió a la venta hace muchos años para otras plataformas. Si recuerdas (que a lo mejor, ni siquiera has visto ese juego) el único propósito era ayudar a una ranita a pasar por carreteras, pantanos, arroyos, etc. En aquel entonces, pocos hubieran pensado que dicho juego sobreviviría tantos años, pero hoy, demostraremos porqué es que este personaje sigue vigente hasta nuestros días.



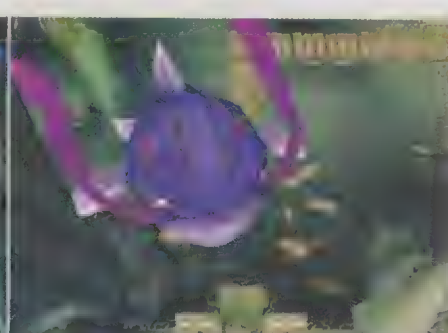
Al principio, teníamos nuestras dudas sobre la calidad de este título, y cuando decimos "calidad" nos referimos a qué tan original y entretenido iba a ser el resultado final, pero fue muy grata nuestra sorpresa al ver que el concepto original fue retomado para hacer un título de aventura/estrategia realmente sorprendente.



La trama del juego no es muy profunda, pero le da sentido a todos los eventos de tu aventura. Frogger se encontraba muy tranquilo descansado cuando de repente una nave espacial se estrello cerca de su villa. Ahí Frogger conoce a un miembro de F.I.R.S.T. un escuadrón espacial de rescate el cual ha sido atacado por una raza de lagartos malvados. Así inicia la aventura de Frogger, buscando a los miembros perdidos de F.I.R.S.T. para después, con su ayuda, poder rescatar a su novia y salvar su pantano. Como en todo buen juego de aventura, la ayuda que puedas recibir de otros personajes será limitada, pero eso si, tendrás todo el apoyo moral que necesites, solo no te confíes en que te ayudarán a resolver los retos que enfrentarás más adelante.







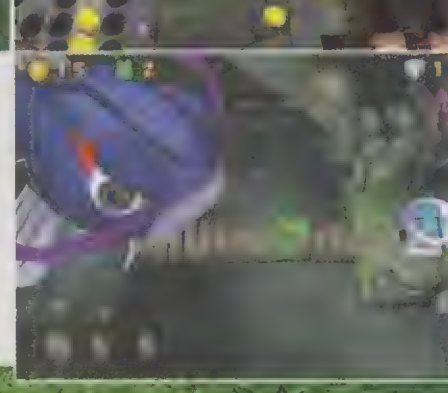












El control es de lo más sencillo que te puedas imaginar, para mover a Frogger puedes usar el Control Stick o el D-Pad, la verdad, es más fácil con el D-Pad pues tienes mayor control sobre Frogger y puedes calcular con más exactitud los saltos que piensas dar. El esquema de movimientos es simple, con el D-Pad Frogger salta un espacio y con el botón A salta dos espacios, no hay forma de Frogger pueda avanzar más.

De paseo por la ciudad



Este sistema de movimientos es en parte, el que originalmente se usaba para ayudar a Frogger a pasar por los distintos caminos. Los botones L y R sirven para girar sobre tu propio eje, es muy importante que aprendas a dominar a la perfección estos botones. Para finalizar, el botón B tiene varios usos, principalmente el de tomar objetos a distancia para jalarlos o empujarlos, pero también sirve para alcanzar algunas monedas lejanas o para sujetarte de algunas plataformas.

Aunque la jugabilidad y el concepto son muy similares al Frogger original, la forma en que aplicaron este concepto al juego es muy entretenida e interesante.

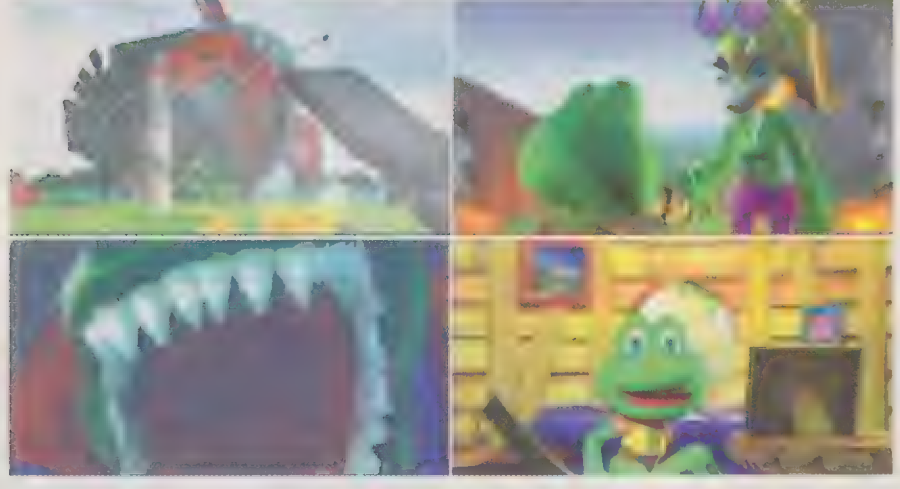
El juego te lleva por 7 mundos distintos con ambientes diferentes, por ejemplo, atraviesas pantanos, ciudades, volcanes, etc. En total podrás encontrar 25 niveles donde tendrás que usar toda tu inteligencia para resolver los puzzles que ahí encontrarás. Obviamente, para resolver estos puzzles necesitarás saber controlar perfectamente a Frogger.

En cada misión, recibirás consejos de los miembros de F.I.R.S.T. a los cuales deberás poner atención ya que te dirán secretos, tips e incluso te dicen cómo vencer a los jefes de cada mundo.

Además del modo de historia para un jugador, hay un modo multiplayer hasta para 4 jugadores simultáneos donde podrás divertirte mucho con los simples, pero desafiantes minijuegos que ahí encontrarás.







El juego cuenta con muchos videos FMV los cuales explican ciertos sucesos importantes que irán ocurriendo. En estos videos podrás apreciar mucho mejor el diseño de Frogger, que es muy similar al que has visto en el Game Boy Advance. El juego no sólo cuenta con los FMV, también podrás tener acceso a una galería de arte donde podrás ver imágenes de todos los personajes del juego.

Otro aspecto my interesante de éste título es que puedes tener acceso a un ranking mundial a través de la página de konami. Al romper algún récord en el juego, obtendrás un password con el cual podrás dar a conocer tus resultados a todo el mundo y así saber en qué posición quedaste.

Frogger's Adventures es un excelente juego que estamos seguros será de tu agrado, el estilo de juego original que hizo tan famoso a éste personaje se ha incorporado a este juego en 3D de una forma muy creativa que te permite disfrutar de los puzzles que tendrás que resolver para llegar al final. Tal vez creas que exageramos cuando decimos que es un título realmente bueno, pero recuerda que Frogger forma parte de la historia de los videojuegos y todos aquellos que tenemos muchos años en esta industria, lo recordamos con mucho cariño.



RANKING

ENRAK 5.0

Quedé encantado desde el primer momento que puse mis manos en Frogger, la verdad no esperaba que fuera tan divertido y es que el poder jugar Frogger como jugaba, me trajo muchos recuerdos muy bonitos. La forma en que retomaron el concepto de Frogger para hacer un juego tipo puzzle/aventura es formidable; Si eres de los que añoran los juegos de los 80, pero con gráfcos actualizados, ésta es tu oportunidad para revivir esos días en tu Nintendo GameCube.

CROW 4.0

Frogger ataca de nuevo, pero ahora se transporta al GameCube, manteniendo la tradicional forma de juego e incorporando detalles nuevos para darle mayor diversidad y opciones al jugarlo. La forma de juego es bastante sencilla, por lo que no tardarás en aprender a jugarlo, lo malo es que es tan fácil que lo terminarás en un corto tiempo. Recomendable para los fans de esta serie.

PANTEON 4.0

Desde hace ya muchos años, uno de los juegos con temática más sencilla y que me ha divertido realmente es Frogger. Con este, ya son varias las aventuras en las que este personaje obtiene nueva vida y más opciones, así como habilidades. Me pareció perfecta la manera como han adaptado el concepto original de llevar a una ranita a través de los peligros y de cómo ha evolucionado el modo de jugar sin perder la esencia. Lo recomiendo para todo tipo de videojugadores.

1.0 — 5.0

RESURGEN DE LAS ALCANTARILLAS...

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Todo empezó allá en el año de 1984 cuando Meter Laird y Kevin Eastman lograron publicar un comic en blanco y negro con 40 páginas de contenido donde el concepto base era en torno a 4 tortugas mutantes que peleaban con técnicas de artes marciales. Una historia con poco ganó cientos de miles de fans alrededor del mundo.

Teenage Mutant Ninja Turtles, o como se les conocía mejor aquí en México "Las Ninja Tortugas Adolescentes Mutantes, fueron todo un suceso en los 80´s e incluso en los 90´s, donde muchos de nosotros pudimos ver tanto los comics, como los primeros capítulos de la serie de televisión. Esta nueva historia se convertiría en algo más fuerte cuando en el año de 1989, la compañía Konami lanzara el primer videojuego en Arcade de estos 4 héroes mutantes cuyos nombres son: Donatello, Michelangelo, Leonardo y Raphael (dichos nombres fueron tomados en base a famosos artistas del renacimiento), estos personajes que no fueran nada más que tortugas de acuario, se transformaron en unos seres pensantes y de fuerza sorprendente, con forma casi humana, al ser expuestos a un líquido llamado"Mutagen" que les causaría tal mutación.

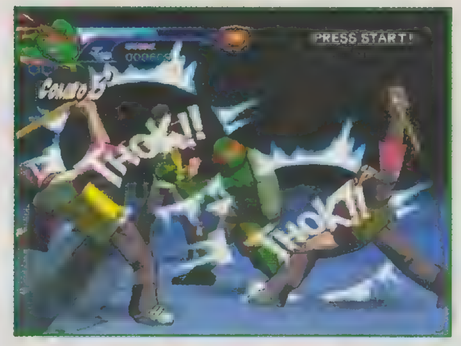
Las tortugas tuvieron 3 películas muy exitosas, la tercera de ellas, basada en una historia alterna de los comics originales de Mirage





NINTENDO GAMECUBE. Compañía: KONAMI Clasificación: EVERYONE Desarrollador: KONAMI Categoría: ACCIÓN/AVENTURA Jugadores: 2





Pero no solo las tortugas sufrieron dicho efecto, ya que también, la mascota (una rata) de un maestro en ninjitsu de nombre Yoghi Hamato fue expuesta a tal mutación, naciendo así Splinter, el maestro que entrenaría a las tortugas en las artes marciales. Pero toda historia tiene a sus propios villanos, así que para esta historia se decidió crear a Shredder, quien antes se hacía llamar Saki Oroku, quien asesinó a Yoghi Hamato, dejando a su rata sin hogar y con sed de venganza (de hecho si recuerdan, Splinter fue quien le causo el rasguño en la cara a Oruku, cuando el asesinó a Hamato).

Posteriormente el éxito de las tortugas seguía en aumento y en el tiempo de gloria del NES, salieron varios títulos de entre los que destaca la conversión de la arcadia a sistema casero; después la historia fue dando más de que hablar y hasta en el Super Nintendo pudimos ver a nuestros héroes verdes en acción en juegos como Turtles in Time o la excelente versión de Tournament Fighters. Sin embargo, llego un tiempo de transición, donde muchos pensamos que ya se había dicho todo sobre estos personajes que incluso a la pantalla grande llegaron, pero no es así, porque para estas fechas ya podrás estar jugando las más recientes versiones de los videojuegos de las Tortugas Ninja, tanto en el GCN, como en el AGB.



INTERACTUA CON VARIOS DE LOS PERSONAJES CLAVE DE LA SERIE DE T.V.



Obviamente esta franquicia tuvo variantes, ya que llega un tiempo donde las cosas cambian o simplemente necesitan un aspecto más novedoso o más "fresco", como ha sucedido con He-Man, La Liga de la Justicia y muchas series de súper héroes más. Y esta faceta no fue excluida para las tortugas, ya que en recientes fechas hemos podido ver nuevos episodios en la televisión que nos narran las nuevas y más espectaculares historias de los 4 héroes de las alcantarillas en contra de sus archienemigo Shredder. Pero bueno, enfoquémonos a los juegos, pero bueno, enfoquémonos al juego para Nintendo GameCube, que es del que vamos a hablar en este artículo.



El concepto del juego es muy apegado a la actual serie de televisión, por lo que podrás ver el mismo diseño de personajes y escenarios, ya que las gráficas estan diseñadas bajo la técnica del Cel Shaded (como lo has visto en TLOZ: The Wind Waker), con lo que se logra el aspecto de caricatura. Como ya es tradición desde los primeros juegos, puedes participar en esta aventura con cualquiera de las 4 tortugas e incluso puedes hacer equipo con alguno de tus amigos para que juntos dominen este reto. Desafortunadamente, no es posible jugar en modalidad de 4 jugadores como muchos de nosotros queríamos verlo, pero bueno, esperemos que para el próximo juego si pongan la opción de 4 jugadores ya que en verdad es lo que le daría la máxima diversión como ocurrió en las arcadias.



Algunos otros de los personajes que puedes ver en el juego son: Splinter, Casy Jones, April O'Neil, Baxter Stockman, Shredder y muchos otros que seguramente ya conoces como los foot soldiers que estarán tratando de evitar que cumplas con tus objetivos a cualquier precio. Otro de los puntos importantes para este juego, es que se han incluido las voces originales de los actores de la reciente versión de televisión, con lo que se vuelve todavía más apegado el juego a la serie de T.V.

Si decides participar en el modo de historia, podrás hacerlo solo, o como te mencionamos anteriormente, con ayuda de uno de tus amigos. Aquí, debes usar todo tipo de movimientos especiales ninja para combatir a todos los enemigos que se interpongan en tu camino. En algunas partes del juego, podrás disfrutar de algunos cinemas muy interesantes que te narrarán partes importantes de la historia. Y si nos enfocamos al tema de niveles de juego, te podemos comentar que en Teenage Mutant Ninja Turtles para tu Nintendo GameCube, podrás participar en 6 distintos escenarios, con una totalidad de 35 niveles, así que con esto puedes darte una idea de lo extenso que esta el juego y de las horas y horas de diversión que tendrás al jugarlo. Ahh, pero lo más importante es que a lo largo de tu camino encontrarás ciertos objetos que si los colectas, te servirán para conseguir nuevos ataques y efectos especiales.

La movilidad buena, los movimientos son fluidos y para nada complicados, con lo que puedes realizar todos los comandos fácilmente. Quizá lo que si les falló un poco es la inteligencia artificial, que a decir verdad es un poco deficiente y por ello el juego es sencillo de dominar, puesto que los enemigos no oponen mucha resistencia que digamos al momento que los estás atacando. Básicamente, el objetivo del juego es golpear y golpear a todo enemigo que aparezca en la pantalla como sucedió en los títulos anteriores, pero ahora tendrás más movimientos y participarás en niveles de dimensiones impresionantes.

Si pensaste que ahí terminaba todo, estás equivocado, ya que además de lo antes mencionado, encontrarás un modo de juego de VS, donde puedes competir contra tus amigos o contra personajes controlador mediante inteligencia artificial. En estas batallas no solo puedes participar como una de las tortugas, sino que tienes la oportunidad de escoger a alguno de los villanos que aparecen en el juego.




En la caricatura, Splinter era un humano (Hamato Yoshi) quien mutó en una rata con cuerpo semi-humano, pero en el comic original así como en la nueva serie de televisión, Splinter es una rata (mascota de Hamato Yoshi) que por una mutación toma el aspecto que conocemos hoy en día.

RANKING

CROW 4.0

Tanto la versión de GameCube, como la de Game Boy Advance me parecieron interesantes por su forma de juego y por el simple hecho de revivir las aventuras de estos seres mutantes. Sin embargo, me parecería mejor si en el GameCube le hubieran puesto la opción de 4 jugadores simultáneos en vez de 2 ya que muchos fans queriamos ver a todas las tortugas en acción al mismo tiempo. Las animaciones y el gameplay en general son buenos, pero lo mejor es la forma en la que usaron el Cel Shaded para revivir esta historia.

PANTEON 4.0

Desde que conocí a las tortugas por primera vez, quedé fascinado con el concepto. Pero la verdadera emoción fue al jugar los excelentes títulos que aparecieron, destacando el TMNT IV para el SNES. Ahora están de regreso para demostrar que tienen mucho qué dar todavía, así que te recomiendo mucho este juegazo, lo que sí le dolió es que no fuera para 4 jugadores y que aunque sea para dos, no es exactamente cooperativo. Ojalá después veamos una versión más, pero ahora sí de 4.

ENRAK 4.0

Cuando era niño nunca me perdía ni un sólo capítulo de las TMNT, de igual forma, nunca dejé de jugar ninguno de los títulos de las TMNT para el NES, SNES y Arcade por lo que puedo decir que soy todo un fan. Cuando vi por primera vez el juego me dieron unas enormes ganas de querer terminarlo en ese mismo momento; la música, la jugabilidad, los gráficos y en general todo el juego te invitan a querer pasar mucho tiempo frente a tu TV, tristemente el único "pero" que le pongo es que creo que pudieron haber incluido la opción para 4 jugadores simultáneos, lo cual hubiera hecho este título muchísimo más divertido.

MASTER 5.0

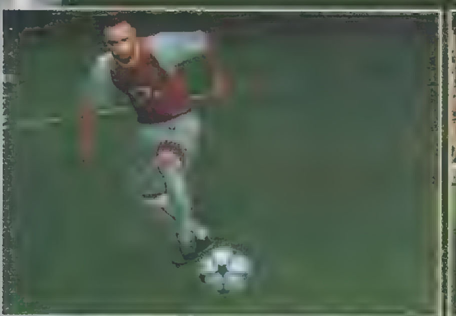
Siempre he sido un gran fan de las tortugas ninja, coleccione todo tipo de objetos relacionados con ellas y obviamente incluían los juegos tanto para el NES como para el SNES, con los cuales pase horas de diversión. cuando supe que saldría este título y que sería relizado por Konami no dude ni por un instante que sería un gran juego y lo mejor es que conserva el "Feeling" de los juegos anteriores, sin lugar a dudas es un título que no debes perderte.

1.0 — 5.0



Prepárate para acabar con el equipo contrario, sudar la camiseta y llevar a tu equipo favorito al campeonato... claro que nos referimos a hacerlo en tu Nintendo GameCube, con el fabuloso FIFA 2004. Esta vez los cuates de EA Sports se volaron la barda y han realizado el mejor simulador de Fútbol de todos los tiempos; no creas que estamos exagerando, ya que cuenta con detalles que nunca se habían tomado en cuenta en un juego de fútbol, pero basta de tanto rollo y mejor veamos por que FIFA 2004 es todo un Golazo.

En FIFA 2003 se implementó el "Free Style", que consistía en mover el Stick C mientras llevabas el balón para que tu jugador realizara jugadas como intentar un túnel ó un Drible. Pues bien, ahora en esta nueva versión contamos con el modo "Off Ball", que es la principal innovación en lo que a Gameplay se refiere.







¡Aficionados que viven la intensidad del GameCube!



Ya que ahora con esta nueva opción vas a poder controlar a cualquier jugador sin necesidad de que tenga el balón. Para que entiendas mejor, imagina que llevas el balón cerca del área, pero todos tus compañeros están muy marcados y no puedes mandarles el balón, en este momento tienes que presionar el botón "Z" para que actives el modo "Off Ball" con esto podrás controlar a un jugador para que se "desmarque" y puedas mandarle el balón con una mejor posibilidad de remate.

Esta nueva opción abre toda una nueva serie de posibilidades para realizar jugadas más espectaculares, que combinadas con la gran movilidad que tiene el juego te harán vivir la emoción del fútbol como nunca lo habías hecho.

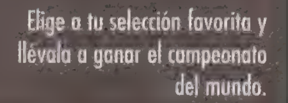
Como ya es costumbre, se incluyeron las ligas más importantes del mundo como la Española, Italiana é Inglesa. Sobre esto te tenemos dos noticias, una buena y otra mala (ni modo, así es la vida); la buena noticia es que por fin el juego cuenta con equipos de la liga Mexicana, y la mala es que son sólo cinco equipos los que hacen acto de presencia en este juego (¿ves? así es la vida). Los equipos afortunados fueron: Toluca, Pumas, Tigres, Monterrey y América. No sabemos que fue lo que tomaron en cuenta los programadores de EA para elegir a estos equipos, pero sentimos que por lo menos faltan Cruz Azul y Chivas, pero bueno algo es algo. Esperemos que para el siguiente año ya incluyan toda la liga mexicana, para que todos los fans de los equipos en México podamos escoger a nuestro equipo favorito y poder así jugar este gran título con la mayor pasión posible.











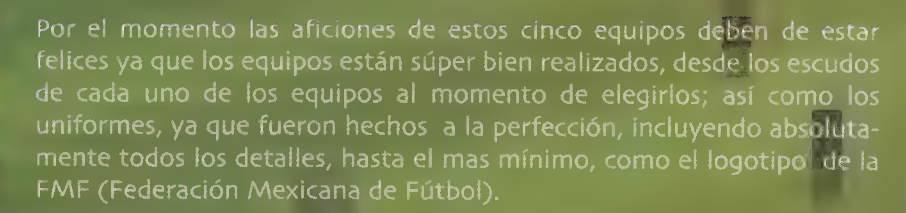
Elige a tu selección favorita y llévala a ganar el campeonato del mundo.









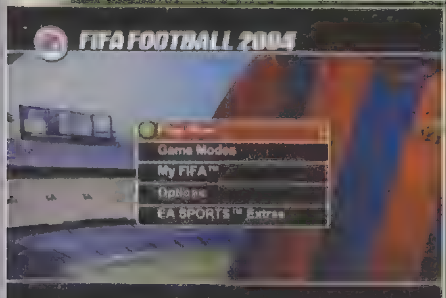




Por el momento las aficiones de estos cinco equipos deben de estar felices ya que los equipos están súper bien realizados, desde los escudos de cada uno de los equipos al momento de elegirlos; así como los uniformes, ya que fueron hechos a la perfección, incluyendo absolutamente todos los detalles, hasta el mas mínimo, como el logotipo de la FMF (Federación Mexicana de Fútbol).



Si jugaste FIFA 2003 y te impresionaste con sus gráficos, déjanos decirte que en FIFA 2004 se han mejorado de una manera increíble, lo primero que notarás es la gran nitidez de las imágenes y esto se debe a que los programadores han utilizado un mayor numero de polígonos para realizar los modelos de los jugadores, pero esta es una mejora mínima comparada con el real objetivo de este aumento de polígonos que es darle un aspecto mucho más real a los jugadores y sus uniformes. Por ejemplo, cuando uno de tus jugadores se barra por un balón ensuciará su short y camiseta de lodo o cuando juegues bajo la lluvia, las playeras de los jugadores se pegaran a sus cuerpos, estos detalles aunque no influyen en el desempeño real del partido, si son muestra de cómo se tiene que realizar un buen juego.



Otro buen detalle que se incluyó es que cuando juegues en divisiones inferiores, como la segunda división española, los campos corresponderán a un partido de esta categoría; es decir, no serán muy grandes, no habrá mucho publico y en el terreno de juego habrá áreas sin pasto o encharcadas.

Goooool, Goooooooool,









Los juegos de FIFA siempre se han caracterizado por tener excelentes temas musicales para animar el juego y esta versión obviamente no es la excepción e incluye temas como "Red Morning Ligth" del grupo Kings of Leon o "EO" tema de Café Tacuba, por mencionar algunos, todos estos temas le ponen una gran dosis de emoción previa al juego.

Y hablando del sonido, han sido incluidos los típicos "chiflidos", gritos y cánticos, pero es aquí donde entra otro más de los tantos detalles con los que cuenta este juego, que es el hecho de que cada equipo tendrá sus cánticos originales, por lo tanto podrás escuchar a la Barra oficial de Real Madrid, del River Plate y hasta a los de "La Monumental" y la "Ultra".

Todo esto aunado a que por fin el comentarista desayunó antes de narrar los juegos, te hará sentir como si estuvieras en el mismísimo estadio.

La inteligencia artificial ha sido mejorada de manera sorprendente en varios aspectos, uno de ellos son las decisiones arbitrales. Si recuerdas en el anterior juego de FIFA había ocasiones en que cuando te cometían una falta, el balón le caía a un jugador de tu equipo en optimas condiciones para tirar a gol, pero a veces por el "criterio" del arbitro, se marcaba la falta sin aplicar lo que se conoce como "Ley de la ventaja". Pues bien, ahora ya no tendremos este problema (bueno, al menos no tanto) ya que el "criterio" del arbitro ha sido mejorado, así cuando haya una jugada de este tipo el arbitro esperara un momento para observar si el balón le cae a un contrario o no y de esta manera decidir si marca la "ley de la ventaja"

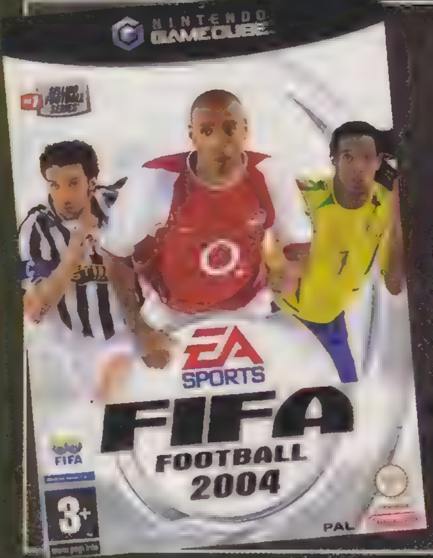
Obviamente gracias al nuevo "criterio" del arbitro, debes de cuidar el no cometer faltas, ya que ahora si influirá si cometiste la falta por detrás, de lado, o siendo el ultimo hombre y el arbitro no se tocara el corazón para aplicar ya sea una tarjeta amarilla o roja.

Goooooooooool!!!









No cabe duda que FIFA 2004 es el mejor videojuego de futbol soccer que se haya producido hasta el momento.



Canta y no llores... ¡Silbatazo final!











Otro detalle donde podemos apreciar una mejora en la inteligencia artificial, es en las jugadas que realizan los futbolistas, ya que realmente influirá el jugar de visitante o local; por ejemplo si tú eres el equipo visitante, el CPU jugará de una manera más ofensiva intentando a toda costa hacer valer su condición de local, por lo cual tendrás que estar muy atento a toda la variedad de jugadas que intentarán para ver el balón en las redes de tu portería. Si juegas como local, el equipo contrario saldrá al campo con más precauciones pero sin renunciar al ataque; es decir, intentará jugadas como el "Fuera de lugar" o el "contragolpe" así que no te confíes al jugar de local.

Y si creías que ya era todo, pues no; hay mas y es que los programadores de EA Sports también han mejorado el Motion Capture del juego, pero no creas que solamente cambiaron algunas animaciones; ahora cada jugador es único y tendrá un estilo propio para correr o patear el balón. Obviamente hay algunas animaciones que destacan más que otras, ya que son jugadas clásicas de jugadores famosos, de tal forma que podrás ver a Ronaldo hacer la "bicicleta", a Beckham tirar con su estilo característico, o a Cuauhtémoc Blanco dejarse caer... es decir, poner pases exactos.

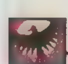
Por ultimo, solo te podemos decir que este es un título que tiene que estar en tu colección seas fan o no del fútbol, ya que con todos los elementos y detalles que tiene sin lugar a dudas se convertirá en uno de tus favoritos para esas largas tardes de fin de semana, y si lo juegas con otros tres amigos la diversión está garantizada.

RANKING



ENRAK 4.0

La verdad, los juegos de FIFA no son mi máximo, no me mal entiendan, si me gusta el fútbol, pero casi no me gusta jugar en esta franquicia de EA, aunque, si debo decir que FIFA 2004 mejoró considerablemente con respecto a la versión 2003. Las nuevas opciones que le agregaron así como la nueva jugabilidad son bastante buenas, pero lo que más me gustó fue que incluyeran a 4 clubes mexicanos (tristemente no incluyeron a las Chivas). Para ser alguien que casi no juega en los FIFA, te lo recomiendo altamente.



CROW 4.0

La franquicia de FIFA es una de las mejores en los videojuegos de futbol, en especial me han gustado la versión FIFA 98 Road to the world cup y FIFA 2003, tanto por su gameplay, como por la diversión y emoción que te ofrecían a comparación de otras versiones donde el juego era lento y complicado para jugarse. En el caso personal de FIFA 2004, me gusto los cambios que tiene en cuanto a como mover el balón y como hacer pases para generar jugadas más agresivas, no cabe duda que EA, se está esforzando más por lograr juegos de mejor calidad que estén al par de los mejores títulos deportivos.

PANTEON 4.0

Aunque la verdad mi fuerte no son los juegos de deportes - y mucho menos los de futbol - FIFA 2004 se merece una buena checada pues realmente está muy padre. Las gráficas son muy buenas y está lleno de detalles, pero lo mejor de todo es el control, que quedó mejor que nunca. Si lo que buscas es un juego de este popular deporte que valga la pena para retar con tus cuates el fin de semana o bien, para que tú solo vivas la emoción del balon-pie, no dudes en checarlo.

1.0 5.0

SSX3

Estamos en Diciembre, uno de los meses más fríos del año y que mejor aprovechar las ventajas del Nintendo GameCube, para transportarnos directamente a las montañas cubiertas de nieve y deslizarnos sobre una tabla como solo los mejores lo saben hacer, claro está, todo esto será mediante SSX 3, el más reciente juego de esta serie por parte de Electronic Arts que te dejará frío cada milímetro cúbico de tu cuerpo por toda la adrenalina y emoción que sentirás mediante participes en este deporte.

Si tuviste la oportunidad de jugar el pasado SSX Tricky para el Nintendo GameCube, y pensaste que era de los mejores juegos de este intenso deporte, deja que tengas en tus manos SSX 3, donde quedarás asombrado no solo con el gameplay, sino con las mejoras gráficas que la gente de Electronic Arts Canada ha logrado plasmar para cada parte del juego, así como también disfrutarás de nuevos personajes y sobre todo, nuevos escenarios, así como una enorme cantidad de trucos y suertes por realizar sobre tu tabla.

Los movimientos son muy sencillos de realizar, tanto que te sentirás como todo un profecional.



Nintendo GameCube | Compañía: ELECTRONIC ARTS Clasificación: EVERYONE Desarrollador: ELECTRONIC ARTS CANADA Categoría: DEPORTES



En esta aventura, contarás con opción de 2 jugadores simultáneos, 10 personajes en selección, varios de ellos ya los conocías de la versión anterior de SSX Tricky para el Nintendo GameCube, tales como: Psymon Stark, Kaori Nishidake, Moby Jones, Elise Riggs o Mac Fraser; así mismo, se han incluido personajes nuevos para esta versión del juego como son: Allegra Sauvagess, Viggo Rolig, Nate Logan y el joven pero no por ello inexperto Griff Simmons. Recuerda que cada uno de ellos cuenta con habilidades y cualidades que los hacen diferentes, así que trata de buscar a alguno que cumpla con tus requisitos, o si lo prefieres, prueba jugar con todos los personajes para que en base a ellos encuentres al candidato que realmente te convence. Y bueno, para que conozcas un poco sobre los nuevos personajes, te comentaremos un poco de su información personal.

Allegra Sauvagess: Esta chica es una rebelde de origen, quien se ha ganado a pulso el reconocimiento por tus talentos en el snowboarding, tanto por su fresca actitud y gran manejo de la tabla, que es resultado de una mezcla entre un talento olímpico y la energía y entusiasmo de toda una adolescente. No por ser una chica debes considerarla como débil competidora, puesto que en cuanto se inicie la carrera notarás que sabe como usar la tabla.

Viggo Rolig: Dicen que cuando aprendes algo desde pequeño se te facilita más y desarrollas mejor las habilidades a que te dediques, como en el caso de Viggo ya que sus padres son instructores de ski, y como Viggo es de origen sueco, se ha desenvuelto en las mejores pistas de entrenamiento en todo el mundo, sin embargo, para Viggo el snowboarding representa la más grande celebración de todo lo mejor que existe en el mundo. Sin duda este es uno de los posibles candidatos para ser de los mejores en este juego.

Nate Logan: Para este personaje, el snowboarding es una de sus prioridades en la vida, la otra, aunque muy distinta es su faceta de ranchero. Pero eso no es todo, sino que ha tenido que realizar miles de cosas para llegar hasta donde esta en estos momentos en SSX 3, asegurándose a si mismo que es un rival difícil de vencer por su gran determinación. Por último se encuentra el joven Griff Simmons, quien a pesar de su corta edad, ha asegurado casi de forma instantánea su posición como uno de los fenómenos más espectaculares de la siguiente generación (algo así como lo fue Michael Jordan, pero con la diferencia de que Griff usa tabla en vez de balón). Con las habilidades y el coraje para afrontar cualquier obstáculo, Griff será un difícil rival a vencer, así que mantente pendiente de sus actividades y recuerda... no por ser joven es menos competente.



Ahora, como punto de partida en SSX 3, tendrás una montaña con 3 picos, obviamente, cada pico tiene sus propias características, retos y peligros, por ello, te comentaremos un poco sobre cada uno de ellos para que sepas a lo que te enfrentarás una vez que pongas los pies sobre tu tabla y desciendas sobre la nieve.

El primer pico es denominado como la opción para los principiantes, puesto que no es muy complicado, pero no por ello te confíes, ya que tendrás que conocer y aprender cada una de sus formas y caminos para salir bien librado y sin un hueso roto. En este escenario tendrás mucha libertad de movimiento y casi no tendrás obstáculos, salvo una que otra avalancha que vaya detrás de ti (las avalanchas serán más complejas que antes y te envolverán si fallas en un movimiento), o algún bloque de árboles que se te atraviese en el camino. Algo importante en este pico, es que cuenta con rutas alternas que puedes tomar, para así disfrutar al máximo de tu descenso.

Una vez que te hayas enfrentado a los retos el primer pico, estarás listo para el siguiente nivel. En esta ruta, deberás emplear todo lo aprendido con anterioridad ya que encontrarás muchas sorpresas en tu camino, sin mencionar el factor clima que en esta ocasión será bastante impredecible y podrás enfrentarte a varias tormentas de nieve. Pero no solo eso, sino que te enfrentarás a un terreno con más curvas y con múltiples obstáculos que tendrás que librar a velocidades del viento de más de 70 MPH.

Y ahora, ya con la experiencia ganada en los 2 primeros picos, puedes tratar de vencer el reto mayor. El pico 3 te hará exclamar que los anteriores retos no son tan complicados como pensabas ya que ahora te enfrentarás a condiciones más extremas, así como deslaves y desacomodo de capas de hielo similares a los terremotos. Por otro lado, la altura y estructura de este pico te permitirá realizar los más excéntricos trucos y los movimientos más impresionantes que se hayan visto en este juego, claro está que no será fácil hacerlo, porque te enfrentarás a ráfagas de aire más poderosas, o nieve más densa e incluso, los elementos del escenario se involucrarán más en tu camino.

Ahora bien, tanto hemos mencionado la ambientación de este juego y la interacción con el escenario, pero no hemos profundizado en el tema, así que comentémoslo ahora. En cada pista encontrarás varias formas de expresar tus habilidades sobre la tabla, haciendo trucos y movimientos espectaculares dignos de los profesionales en la materia, pero eso no es todo ya que podrás interactuar con rieles, carteles, rampas y demás formas del escenario para lograr cosas aún más sorprendentes, esto claro está, mientras luchas contra todo tipo de desastres naturales como una simple nevada o una avalancha que vaya directamente sobre ti. Algo que nos pareció interesante, fue la forma en que algunos árboles caen en tu camino, tanto para ponerte obstáculos, como para que los uses como puentes o rieles y así puedas lucirte con giros de tu tabla. Otro punto importante es que podrás usar la conectividad entre este juego y la versión de SSX 3 para el Game Boy Advance, con lo que se amplían las posibilidades para los fans de esta saga.

Ah, pero si lo que pensabas es que en cuanto domines los 3 picos, el juego iba a ser arrumbado en un cajón, te equivocas, ya que tendrás muchas otras formas de divertirte. Por ejemplo, encontrarás 17 eventos y más de 90 retos que te estarán esperando y donde de verdad demostrarás todo lo aprendido en cada uno de los picos. Así mismo, cuentas con la posibilidad de juntar los tradicionales objetos de colección y obtener más de 1000 recompensas, que te servirán para demostrar a tus amigos que eres todo un personaje en el snowboarding, aunque lo más cerca que hayas estado de la nieve, sea la vez que se descongeló tu refrigerador.

Ya estamos a punto de llegar al final del artículo pero cerremos con broche de oro, tocando el punto de la música o mejor dicho, del soundtrack. Como es costumbre, la música es una parte fundamental para un juego o película y en el caso de SSX, se han preocupado por darle al jugador, música del momento y de diferentes géneros para que en cuanto estés en la pista, sientas la velocidad, adrenalina y que te acompañe una buena canción. El soundrack de SSX 3 cuenta con grupos de la talla de Royksopp, K-OS, Swollen Members, Audio Bullys, X Ecutioners, N.E.R.D., Basement Jaxx, The Faint, Placebo, Chemical Brothers y deleitándonos con la rola llamada "Más", nada más y nada menos que KINKY. Con esto te puedes dar una idea de que tan bien esta la banda sonora así que si aún no te convencías, esto te puede dar varias razones para echarle el ojo a SSX 3.

RANKING



CROW 5.0

En lo personal, todos los juegos de la serie SSX me han gustado, incluso el de AGB que salió hace algún tiempo y, ahora, con las nuevas características que le pusieron a SSX 3, puedo asegurar que será uno de los consentidos para los fans del Snowboarding. Además, la música que se incluyó esta vez, es bastante buena y variada, logrando que el juego sea más atractivo y te envuelva más a cada momento que realizas tus mejores trucos y movimientos sobre la tabla.

PANTEON 4.0

Si eres aficionado a los deportes extremos y te gusta vivir la emoción y la velocidad, simplemente no puedes dejar de jugar SSX3. En este adictivo juego podrás emocionarte al experimentar las más peligrosas e intrincadas acrobacias mientras recorres el camino de nieve a la meta. Les recomiendo ampliamente este juego a quienes disfrutan del Snowboarding y si no te llama la atención, te reto a que lo juegues; no podrás dejar de intentarlo una vez más. ¡Excelente para las retas!



ENRAK 4.0

SSX3 mejoró bastante, todas las innovaciones que le agregaron lo hacen mucho más entretenido y ofrece mucho más reto. Si te gustan los deportes de invieno, y sobre todo los deportes extremos como el snowboarding este título te encantará pues no sólo compites contra el CPU, sino que también contra tus amigos haciendolo más interesante. Dale un vistazo a SSX3 cuando tengas la oportunidad ¡no te arrepentirás!

LVD 5.0



Prince of Persia The Sands of Time

¿Alguna vez jugaste las primeras versiones de Prince of Persia? Si es así, deja a un lado cualquier concepto sobre estos juegos pues este nuevo título de Prince of Persia te dejará sorprendido.

Si recuerdas, los primeros juegos de Prince of Persia eran un tanto complicados (claro, todos aquellos fans seguramente opinarán lo contrario), la acción de tu personaje era muy lenta y tenías que pensar muy bien tus movimientos antes de actuar, si caías de un lugar muy alto terminaba tu juego y para poder saltar algún precipicio, tu timing debía ser casi perfecto. Afortunadamente CASI todo eso cambió, gracias a Ubisoft que nos trae Prince of Persia: The Sands of Time.

Las Arenas del Tiempo

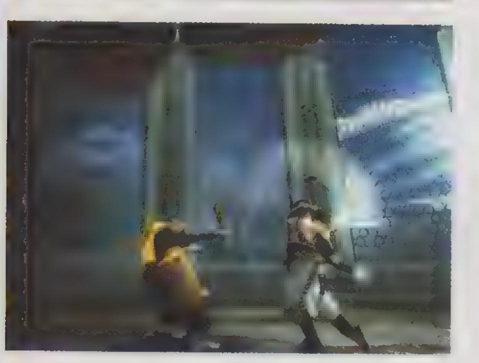
La trama del juego es la siguiente: Un rey y su hijo derrotan al maharajá de su reino, y al buscar los tesoros del castillo, encuentran una misteriosa daga y un reloj de arena. El jóven príncipe no se da cuenta que al poseer ambos objetos se puede convertir en un ser inmortal capaz de controlar el tiempo. Para su mala fortuna, el príncipe es engañado y utiliza el poder del reloj de arena para controlar las arenas del tiempo, destruyendo el reino convirtiendo a todos sus habitantes en demonios. Ahora, el príncipe debe resarcir el daño que ha hecho y detener esta maldición.

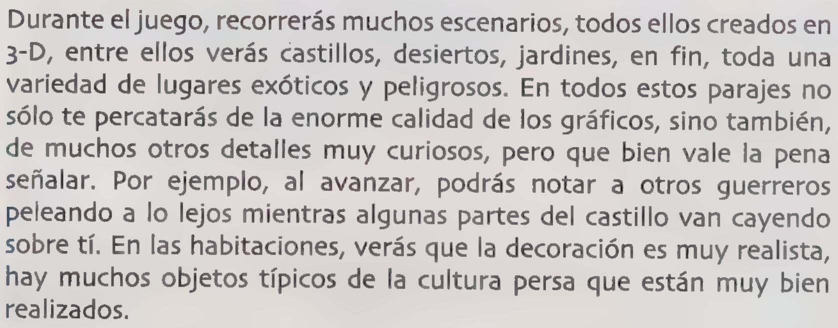
El trabajo realizado en The Prince of Persia es realmente sorprendente. Aunque éste no es el primer título de la saga en presentar gráficos completamente en 3D, sí es el que mejor aprovecha la nueva tecnología para crear un mundo gigantesco lleno de toda clase de efectos especiales. Tanto los escenarios como parte de la trama están inspirados en los famosos cuentos de las mil y una noches.

El príncipe tiene gran agilidad y fuerza para vencer cualquier obstáculo

Compañía: UBISOFT Clasificación: MATURE Desarrollador: UBISOFT Categoría: ACCION/AVENTURA Jugadores: 1

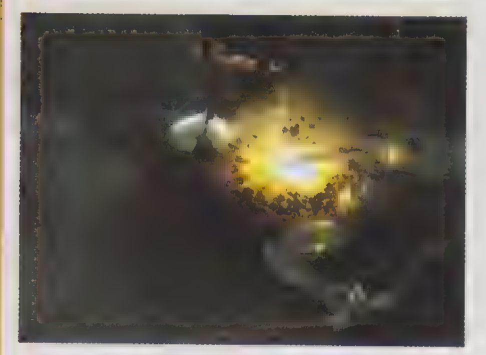
El imperio Persa





Durante el juego, recorrerás muchos escenarios, todos ellos creados en 3-D, entre ellos verás castillos, desiertos, jardines, en fin, toda una variedad de lugares exóticos y peligrosos. En todos estos parajes no sólo te percatarás de la enorme calidad de los gráficos, sino también, de muchos otros detalles muy curiosos, pero que bien vale la pena señalar. Por ejemplo, al avanzar, podrás notar a otros guerreros peleando a lo lejos mientras algunas partes del castillo van cayendo sobre tí. En las habitaciones, verás que la decoración es muy realista, hay muchos objetos típicos de la cultura persa que están muy bien realizados.

Cada uno de los personajes principales de esta historia tienen su propio carácter, estos son los 3 personajes en los que se centra la historia:



El Príncipe: Es un atleta natural, ha sido entrenado en acrobacias y el manejo de la espada por los mejores maestros. Confiado y sin experiencia en el combate real, su espíritu lo lleva a pelear ferozmente en contra del maharajá, pero después de haber liberado el poder de las arenas del tiempo, ahora debe pelear por sobrevivir.

Farah: Ella es la hija del derrotado Maharajá. Ella es llevada a Persia como esclava y se une al príncipe sólo para recuperar la daga sagrada. Sus habilidades con el arco y la flecha son excepcionales y ella combate valientemente de ser necesario, pero no sabe si puede confiar en el príncipe o no.



El Visir: Es un hechicero hábil y elucubrador. Desea la daga y el reloj de arena ya que poseen el poder de convertir a su dueño en inmortal. En su afán de conseguir ambos ítems, ordena a los demonios atacar al príncipe para obtener el poder que tanto desea.

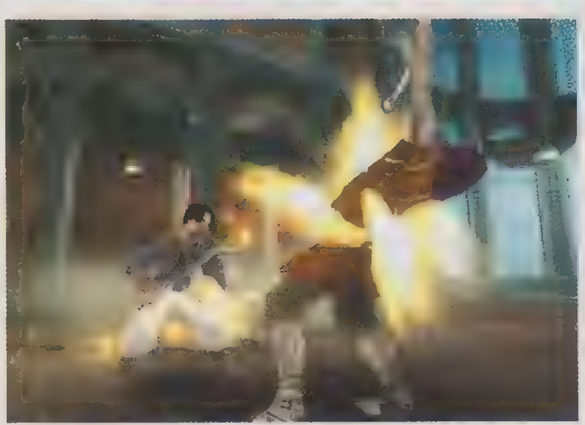
El enorme detalle en los escenarios te dejará sorprendido

Uno de los aspectos más sobresalientes de este juego, sin duda es la nueva jugabilidad, realmente es increíble, claro, si lo tomas desde el punto de vista de alguien que no conoce ningún otro Prince of Persia (o alguien a quien nunca le gustaron); ahora bien, si te encantaba el antiguo modo de juego de Prince of Persia pues lo mejor será que te vayas acostumbrando a este nuevo modo de juego.

Durante tu aventura sólo podrás controlar al príncipe. Farah, la princesa, te acompañará en las batallas, abrirá puertas por ti, derrotará enemigos, encontrará pasajes ocultos, etc. pero tú debes cuidar de ella para que no la dañen.



El estilo de juego es similar al de "The Legend of Zelda", aunque, es mucho más estilizado, con mejores movimientos y un sistema de ataque inteligente. Este sistema escoge por ti el mejor punto para atacar a tu enemigo, es decir, escoger el pecho, el estómago, los brazos, etc. y cuando presionas el botón de ataque, no sólo logras hacer más daño, esto también permite que las animaciones no se vuelvan repetitivas y sean más fluidas y vistosas.



Además de atacar, hay otros movimientos que puedes hacer con tu personaje, puedes saltar precipicios u hoyos en el piso, aunque lamentablemente para poder saltar estos obstáculos, necesitas casi el mismo timing que para las versiones anteriores. También puedes agacharte, poner defensa, hacer saltos hacia atrás e incluso, correr por las paredes, ya sea que corras de frente para ganar altura y caer detrás de un enemigo, o que corras de lado para lograr llegar a esas áreas difíciles de alcanzar.

Es importante recalcar que la movilidad es realmente suave, responde muy bien al control y te permite ser creativo con tus jugadas, demás, al atacar a varios oponentes simultáneamente, podrás escoger cuidadosamente el orden en que quieras atacar para evitar recibir daño.

Al igual que tú tienes tu sistema inteligente para atacar, también los enemigos son inteligentes para atacar y defenderse. Aún cuando tus ataques sean constantes, si un enemigo tiene la guardia puesta no podrás hacerle daño, busca el momento propicio para blandir tu espada y causarle daño.

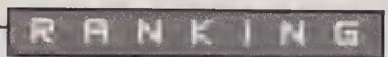
Controla el Tiempo

Si recuerdas, mencionamos que el príncipe tiene en su poder dos objetos, la daga sagrada y el reloj de arena. Con el reloj podrás controlar el tiempo a voluntad, ya sea congelándolo, adelantándolo o atrasándolo. Cualquiera que sea el caso, deberás buscar la mejor forma de sacarle provecho a este poder para resolver los acertijos que enfrentarás a lo largo de tu travesía.

Vive para Redimirte

Tal vez no estés familiarizado con los juegos de Prince of Persia, tal vez nunca escuchaste de él, pero definitivamente no puedes dejar pasar la oportunidad de jugarlo.

Prince of Persia: The Sands of Time estuvo a cargo del mismo equipo que creó Tom Clancy's: Splinter Cell, por lo que puedes esperar un título que realmente te mantendrá entretenido y que cumplirá con tus expectativas de un buen juego con calidad.



CROW 4.0

Recuerdo mis viejos tiempos donde jugaba Prince of Persia en su antigua versión, el juego me gustaba tanto que hasta me ponía el reto de hacer el menor tiempo para terminarlo. Y ahora, varios años y varias consolas después, el príncipe regresa para brindarnos una aventura en total 3D, las gráficas son excelentes y el gameplay es de lo mejor que se ha visto. Recomiendo este juego a todos los fans de la serie y en general a los que gusten de los juegos de aventura.

PANTEON 5.0

No hay pretextos ni duda alguna, Prince of Persia es una de esas joyas que dejan huella. Lo jugué en su versión original y luego en la de SNES, la cual fue la mejor y quedé encantado con la temática del juego, el estilo, etc. y cuando supe que iba a salir por fin un nuevo título que valiera la pena, no dudé en prepararme para la acción (porque el 2 de SNES estuvo pésimo). Espero que todos aquellos que gusten de una buena aventura lo chequen porque es un gran juego que no le pide nada a ningún otro.

ENRAK 5.0

La verdad, yo estaba muy renuente a jugar Prince of Persia: The Sands of Time, pero después de verlo en acción mi opinión cambió por completo. Realmente es un juego muy distinto a lo que yo pensaba, tiene muchos elementos nuevos que lo hacen interesante, y a la vez, tiene esos detalles de los primeros juegos de la saga que un jugador con experiencia sabrá reconocer. El concepto es tan bueno que realmente te dan ganar de quedarte sentado a jugar hasta acabarlo, si puedes, échale un vistazo y compruébalo tú mismo.

1.0  5.0


para librar obstáculos y retar a los elementos. Con acción
de 2 jugadores, tendrás que cuidarte de tu oponente.
TOPGEAR
RALLY
GAME BOY ADVANCE SP
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
© 2003 Nintendo





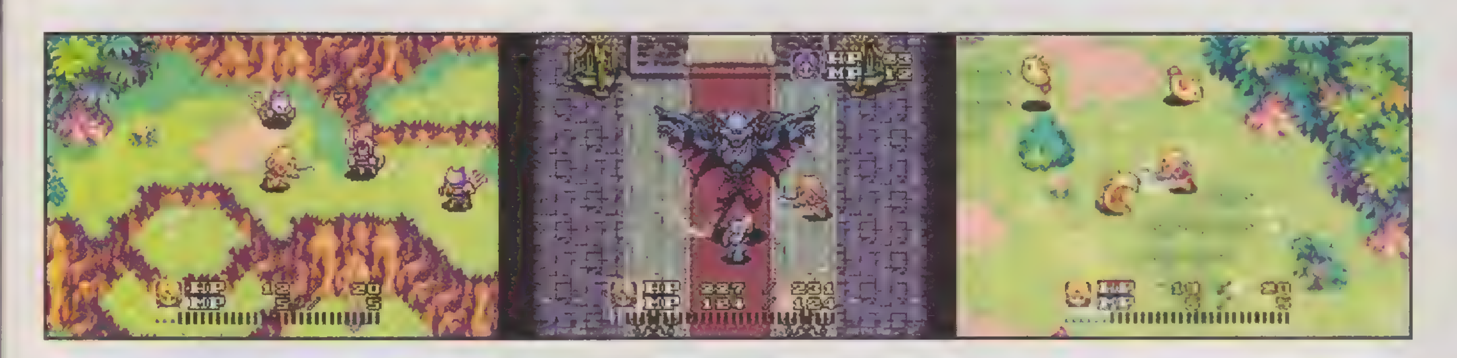
No cabe duda que el Game Boy Advance sigue dando mucho de qué hablar y mucho qué jugar; además de los títulos tan buenos que han salido últimamente, tenemos los excelentes remakes de juegos anteriores de varios sistemas, principalmente del legendario SNES, que nos trajo muchísimos juegos geniales en su época. Por lo mismo, muchas compañías se han propuesto lanzar de nuevo sus éxitos para que tanto los videojugadores veteranos como los que no conozcan los títulos anteriores, tengan oportunidad de jugar esas joyas que tantas horas de diversión nos dieron.

Ahora es el turno de tener en nuestras manos un excelente RPG que te transportará a un mundo diferente a vivir aventuras épicas memorables. En este gran juego puedes elegir el papel de uno de dos personajes: un prisionero con sed de venganza o la última chica de la tribu Mana. Dado que la misión es la misma; salvar al árbol Mana, sus caminos se verán encontrados muchas ocasiones.

Si eres un fan de este tipo de juegos, seguramente se te hace familiar el estilo y el nombre del juego. Pues déjanos decirte que básicamente, este juego es de cierta forma una especie de remake de la historia original Final Fantasy Adventures que apareció para el Game Boy Clásico. Además verás muchos elementos comunes en los juegos de Squaresoft. El juego cuenta con la temática del "Master Ring Command" de Secret of Mana, también del SNES. Este modo es básicamente un aro con los íconos de los ítems, armas, ataques y magia que aparecen alrededor del personaje, lo que te da una mayor facilidad para camibar rápidamente de armamento, ítems y elegir magias sin perder mucho tiempo, haciendo más fluida la acción y menos tedioso el estar batallando con muchas ventanas durante una batalla.

Otra característica que tiene este juego es que puedes conectarte con un amigo por medio del cable Link para intercambiar datos y darle un update al archivo de tu amigo, de esta manera, podrán ayudarse y hacer más fácil la aventura.

Como todo buen RPG, en esta excitante aventura podrás disfrutar de excelentes gráficas y una emotiva selección de geniales músicas, tanto de fondo, como en las batallas y en el transcurso de la historia. Si eres un fan de este tipo de juegos, sin duda quedarás encantado con el estupendo trabajo que resultó traer este juegazo al sistema portátil consentido, el Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE | Compañía: SQUARE Clasificación: EVERYONE Desarrollador: BROWNIE BROWN Categoría: RPG/AVENTURAS Jugadores: 1



Hay muchos personajes que te ayudarán en tu camino. Procura interactuar con todos.





Dentro de este juego te encontrarás con muchísimos detalles en cada uno de los elementos del juego; desde la pantalla del título, hasta las gráficas de los movimientos y los ataques. Realmente es una delicia ver cómo se pulieron para hacer que este juego no solamente se jugara bien, sino que se fuera visualmente sorprendente. El estilo de las gráficas es muy similar a los sprites a los que estamos acostumbrados a ver en el SNES; checando este juego, vienen a nosotros imágenes de juegos visualmente espectaculares con la tecnología de 16 bits que hicieron historia por su excelente despliegue visual, envolvente historia y cautivante música como Final Fantasy III, Chrono Trigger y Lufia II.

A pesar de que este juego les será muy familiar a aquellos quienes jugaron el original, también quedarán sorprendidos con todas los múltiples cambios de este juego que en realidad, se pulieron en mejorarlo.

Como todo buen RPG, en Sword of Mana cuenta con todos los momentos que hacen de este tipo de juegos, un verdadero placer jugarlos. Cuenta con las típicas secuencias en donde se introducen los personajes, donde se suscitan batallas, las clásicas de recuerdos e inclusive las cómicas que le dan ese toque mágico a los juegos. Todas perfectamente ambientadas con excelente música y detalles gráficos, por supuesto.









Por si fuera poco, Sword of Mana tiene un sistema de cambio de horario, este modo funciona según el tiempo que lleves jugando, algo así como un horario simulado, para que no tengas que estar jugando a las 4:00 de la mañana. Algunos enemigos, personajes y eventos aparecen o se suscitan a ciertas horas del día y algunos lugares requieren que esperes a que sea de noche para entrar. Como te comentábamos, no es necesario que te tengas que esperar horas a que se haga de noche o que tengas que estar jugando en la madrugada en un día antes de clases. Puedes regresar varias pantallas un par de veces para que se haga de noche y no tengas que esperar tanto.

Pero no creas que simplemente se trata de dar un espadazo a la vez y ya, puedes ejecutar combos y un súper movimiento cuando tu personaje tenga la suficiente fuerza. También puedes invocar espíritus y magias que puedes seleccionar en el botón R para ayudarte, curarte y muchas cosas más.

Como podrás darte cuenta, este es un juego que bien vale la pena una buena checada. Es realmente una gran opción para los que gustamos de un buen RPG y aún más, este que combina las aventuras tan bien para que la emoción no deje de suscitarse. Si eres un fan de este tipo de aventuras épicas, simplemente no lo puedes dejar de checar, lo recomendamos ampliamente.

¡Uno de los mejores RPG's para tu Game Boy Advance!

RANKING

CROW 5.0

Mucha gente después de jugar Golden Sun, se quedó con ganas de adentrarse en otro juego RPG y ahora, esto será posible mediante Sword of Mana, un juego que lleva tradición desde el Super Nintendo y que ahora podremos vivir una de sus aventuras de forma portátil. Los gráficos son buenos y la música excelente. No es por nada, pero Square sabe como hacer juegos y ahora mejor con Enix a su lado. Sin duda este será uno de los títulos que estarán en mi lista de navidad, al lado de Mario & Luigi.



ENRAK 5.0

Sword of Mana es más que otro RPG para el Game Boy Advance, es toda una obra de arte, es un sueño hecho realidad. Cuando escuche que este título iba a salir para el AGB me emocione mucho, y ahora que tengo la oportunidad de jugarlo estoy fascinado. La trama, los personajes, los gráficos, la música, en fin, todos los elementos de este juego son excelentes. Hacía un buen rato que no disfrutaba de un juego de la saga de "Seiken Densetsu", realmente tengo mucho que agradecerle a Square-Enix por haber producido tan fabuloso título.

PANTEON 5.0

Me da una explosión de felicidad el hecho de que sigan sacando remakes tan buenos de aquellos juegos que hicieron historia. Cuando me enteré de todo lo nuevo que le pusieron y de todos sus detalles y elementos, quedé sorprendido, no cabe duda que es una verdadera pieza de colección que ningún fan debe dejar pasar. Claro está, que me gustaría muchísimo ver algún día el Chrono Trigger, así todos podrían tener el suyo; mientras tanto, Sword of Mana es lo suficientemente bueno como para soportar la espera.

1.0 — 5.0

ÚLTIMA PÁGINA

Este mes vimos muchos juegos que nos dejaron impresionados y estamos esperando ansiosamente el próximo año pues se avecinan juegos como la siguiente parte de la exitosa saga de Survival Horror: el Resident Evil 4. En el siguiente número tendremos más información de los títulos más recomendables de Nintendo, así como la segunda parte de Fire Emblem y más tips, así que esperamos que sigan junto a nosotros el año que viene que nos tiene muchas sorpresas esperando. En el mes que viene veremos juegos muy divertidos como son:



SONIC HEROES



El carismático erizo azul está de vuelta y en esta ocasión viene acompañado de Knuckles y Tails; quienes deberán unir sus fuerzas para detener la malvado Dr. Eggman de nuevo. En esta nueva aventura encontrarás muchos mundos llenos de la emoción que caracteriza los juegos de Sonic, así como muchas misiones, ítems, habilidades y demás elementos para que vivas al máximo este juegazo.



THE SIMS: BUSTIN´ OUT



¿Te crees listo para tener casa propia? ¿Ya quieres tener familia y trabajar para mantenerla? Mejor checa la última versión de la exitosa serie The Sims, en donde podrás tener tu propia vida virtual y saber qué es lo que se siente trabajar, administrar tu dinero, comprarte lo necesario y lo no tan necesario y muchas cosas más sin el riesgo de la vida real. El mes que viene tendremos el A Fondo de este adictivo juego, ¡no te lo pierdas!



MARIO PARTY 5

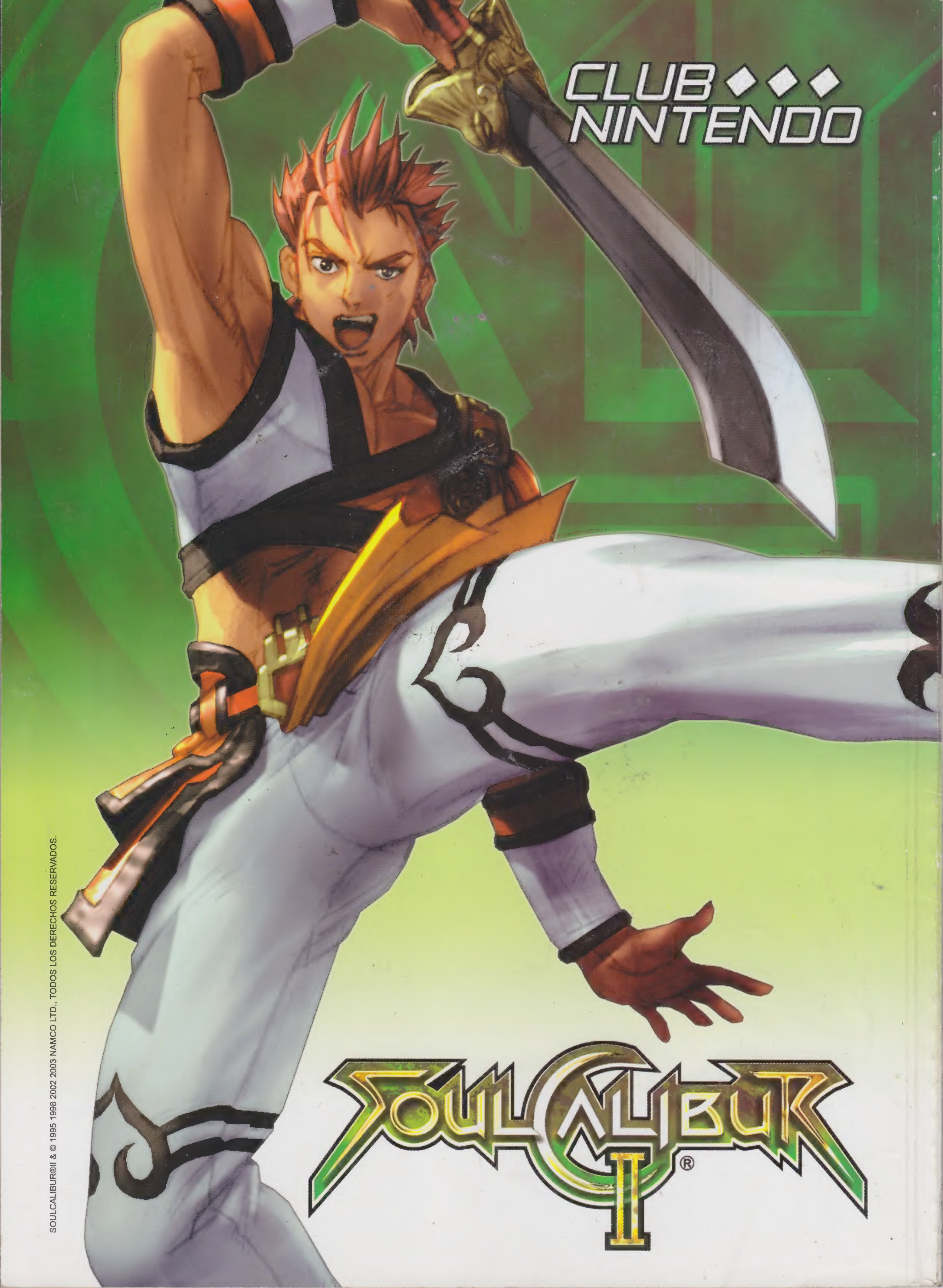


En su quinta entrega, Mario Party nos lleva a un nuevo nivel de diversión. Ahora podrás disfrutar de más minijuegos para ti y tus amigos, más modos de juego y más personajes. Si disfrutaste los Mario Party anteriores, no dejes de checar nuestro A Fondo del mes que viene para que conozcas todo lo relacionado con este divertidísimo título; altamente recomendable para la reta de fin de semana con los cuates.

Recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas, sugerencias y comentarios a: Revista Club Nintendo Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Edificio E, 2do Piso C.P. 01210, Santa Fe México D.F. o a nuestro correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com. Recuerden que en este mes deben portarse bien y celebrar las festividades más esperadas del año; a nombre de todo el staff de nuestra revista: ¡Feliz Navidad y próspero Año Nuevo!




CLUB NINTENDO
SOULCALIBUR II®
SOULCALIBUR®II & © 1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



CLUB NINTENDO
SOULCALIBUR II ®